

ИГР МАНИЯ



COMPUTER
MAGAZINE
#8 [23]

Outcast

Might and Magic VII

Heavy Gear II

Dungeon Keeper 2

Kingpin: Life of Crime

Total Annihilation: Kingdoms

Hidden and Dangerous

Jagged Alliance 2

АВГУСТ '99

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА
ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

ISSN 1560-2583



9 771560 258002



Мой новый компьютер



НЕ ХВАТАЕТ ДЕТАЛИ?



ИГРОМАНИЯ

Хотите приобрести компьютер или комплектующие не выходя из дома?

Звоните (095) 274-9059, 274-9293! Стоимость доставки в пределах Москвы от 20 рублей.

Процессоры:

Celeron 366 PPGA 128 Cache BOX	79
Celeron 466 PPGA 128 Cache BOX	153
P II 400 512 Cache ECC BOX	201
Pentium III 450 512 Cache BOX	259

Материнские платы:

ABIT BH6, ATX	95
ASUS P3B-F (440BX) ATX	127

Память:

DIMM SDRAM 32Mb w/SPD PC-100	29
DIMM SDRAM 64Mb 10ns w/SPD	44

Жесткие диски:

Quantum FB CR 6.4 Gb IDE UDMA	104
Quantum FB CR 8.4 Gb IDE UDMA	121
IBM DTTA-371440 14 Gb IDE UDMA	189

Видеокарты AGP:

ASUS 3400 TNT 16 MB w/TV-out AGP	107
Voodoo3 2000 AGP (32416) 16 Mb Ret	128
ASUS V3800 Pure TNT2 32 MB	166

Цены указаны в у.е. на 27.07.99. Более свежий и полный прайс-лист ищите на нашем демодиске.

ИГРОМАНИЯ

Месяц, потрясающе удачный на хиты. Причем и следующий тоже не обещает быть провальным в этом плане. Глядишь, так ударными темпами и до Рождества доберемся, любимого праздника всех издателей и разработчиков...

В чем-то наша профессия сродни занятию охотника: отслеживать крупную дичь, вести на мушке и валить точным выстрелом. В этом номере «убитыми и разделанными» оказались, как ни странно, практически все проекты, обещанные в прошлом. Ради этого пришлось даже увеличить журнал до привычных 160 страниц, что было воспринято с нескрываемым энтузиазмом, однако так и не способствовало появлению полноценного прохождения Descent 3. Что же, ждем к следующему. Как и Braveheart, DarkStone, Discworld: Noir, Force 21, Shadow Man, Slave Zero и Warhammer 40 000: Rites of War. Как видите, хорошие игрушки все еще продолжают выпускать, и лишний раз убедиться в этом можно, заглянув в список релизов на ближайшие три месяца, расположенный на одной странице с хит-парадом. Всегда полезно знать, что тебя ждет...

Вот и мы месяц назад не готовились к серьезным изменениям, но решение было принято – и новая «Игромания» перед вами. Глобальные «превращения» все еще впереди, а пока обратите внимание на обновленную структуру и концепцию журнала. Преобразованы разделы новостей и «Ждем игру», вступительная часть прохождений теперь претендует на роль самостоятельного обзора, появился полный анализ вышедших за последнее время игровых проектов, который, мы надеемся, поможет вам сориентироваться и подобрать что-нибудь подходящее.

Что же касается обещанного в прошлом номере сюрприза... Просто переверните страницу, ОК?



OUTCAST

СТР.
46

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Евгений Исупов
Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский
Выпускающий редактор
Игорь Власов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакционная коллегия
Вячеслав Акимов
Алан Берновский
Екатерина Воронина
Данила Матвеев
Сергей Пуриков
Игорь Савенков
Екатерина Синичкина
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев
Технический редактор
Людмила Катаева
Арт-директор
Виктор Попов
Художник
Даниил Кузьмичев
Цветоделение
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ирина Карпова
Тел. 274 9059
Серьян Смакаев
Пейдж. 239 1010, аб. 22 396

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густокашин
Тел./факс. 274 9059, тел. 274 9293
E-mail: reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Константин Сачков

ДЛЯ ПИСЕМ

109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
«Игромания», Тел. (095) 274 9059
E-mail: editor@igromania.ru, Web: www.igromania.ru

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная. Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 25.000. Заказ №1789. © «Игромания», 1998-99

ЖДЕМ ИГРУ

12

MOB RULE	12
OMIKRON: THE NOMAD SOUL	13
HALF-LIFE: THE OPPOSING FORCE	13
PANDORA'S BOX	15
NOX	16
RALLY MASTERS	17
SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR	18
SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS	18
VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION	20
TEST DRIVE OFF-ROAD 3	21
WIZARDRY 8	22



ИГРАЕМ

28

KINGPIN: LIFE OF CRIME	28
HIDDEN & DANGEROUS	36
OUTCAST	46
MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR	58
HEAVY GEAR 2	76
DUNGEON KEEPER	84
JAGGED ALLIANCE	92
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	102



ЛОМАЕМ

130

ALIENS VS. PREDATOR, DUNGEON KEEPER 2, DELTA FORCE, DESCENT 3, HEAVY GEAR 2, HIDDEN & DANGEROUS, JETFIGHTER 3, KINGPIN: LIFE OF CRIME, MAYDAY, MIDTOWN MADNESS, NBA LIVE '99, NEED FOR SPEED: HIGH STAKES, N.I.C.E. 2, REDLINE, REQUIEM: AVENGING ANGEL, TEST DRIVE 5

ВООРУЖАЕМСЯ • ИНТЕРНЕТ

134

ЖЕЛЕЗКА И БУБЛИКИ	134
СЕТЬ, ИЗ КОТОРОЙ ЕЩЕ НИКТО НЕ ВЫБИРАЛСЯ...	139
ВЕСТИ ИЗ «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО»	142



SCI-FI

143

X-FILES: ЗНАКОМСТВО	143
STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE	145
BABYLON-5	147

РАЗНОЕ

ДЕМОДИСК	3
НОВОСТИ	7
АНАЛИТИКА: 400 ОТНОСИТЕЛЬНО ЧЕСТНЫХ СПОСОБОВ ОТЪЕМА ДЕНЕГ	24
ХИТ-ПАРАД РС, РЕЛИЗЫ	133
СМЕЕМСЯ: RESET FOREVER!	152
ПОЧТА	154
КОНКУРС ПО ИГРЕ «ШИЗАРИУМ»	157
КРОССВОРД	159
ПОДПИСКА	159
ПЕРЕЧЕНЬ ИГР, ОПИСАННЫХ В ЖУРНАЛЕ	160



РЕКЛАМА

«ИГРОМАНИЯ-М»	2 стр. обл.
«РОССИЯ ОНЛАЙН»	4 стр. обл.
JSC BOLIDISC	45
ILM NETWORKS	91
КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ	75
БЭСМ	141

ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

- Arcade Pool 2
- Force 21
- Jane's Fleet Comm.
- Panzer General 3D Assault
- Seed
- Seven Kingdoms II: The Fyrlitan Wars
- Shadow Man
- Sinistar: Unleashed
- System Shock 2
- Башня Знаний 2: Остров Драконов



Представьте себе группу людей. У каждого есть свои интересы, своя цель в жизни, мелкие и крупные радости и горести. Они все связаны общим делом – работой, которая им нравится. Но постепенно появляются рутинные моменты, интерес не то чтобы угасает, а начинает гореть маленьким ровным пламенем. И как-то раз кто-то из них сказал (кто именно, история умалчивает), что жизнь надо чем-нибудь приукрасить. А чем же ее приукрасить? И тогда пришел художник и сказал: «А давайте я вам девочку нарисую!» «Зачем нам девочка?» – удивились все. «Так ведь она будет такая хорошенькая, миленькая, авось вы и развеселитесь, а то на ваши кислые лица уже смотреть нет сил». Народ подумал, кто-то почесал в затылке и все сказали: «Ну ладно, рисуй...» И художник нарисовал. Девочку. Симпатич-



ИГР МАНИЯ

ДЕМОВЕРСИИ ИГР
БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

СТАТЬИ

ВАВИЛОН-5

АВГУСТ '99
ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ CD-ROM

#8 [23]

ДЕМОВЕРСИИ ИГР

Arcade Pool 2
Dragon's Island
Force 21
Jane's Fleet Command
Panzer General 3D: Assault
Seed
Seven Kingdoms II
Shadoman
Sinistar: Unleashed
System Shock 2

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

Balls of Steel
Billionaire
B-Jigsaw
Chess-It
Guilty Bastards

ПАТЧИ

Aliens vs. Predator (Savegame patch)
Fighting Steel v1.03
Hidden and Dangerous v.1.1
Kingpin v.1.1
MechWarrior 3 v.1.1
Outcast
Star Wars: Rogue Squadron v.1.2
The Settlers III v.1.38
Sid Meier's Alpha Centauri v.4.0
Total Annihilation: Kingdoms v.1.1

УТИЛИТЫ

3DMark 99 Max (Build 200)
Address Manager v.1.0a
Aladdin Expander v.5.0
AntiViral Toolkit PRO 3.0.129a
Calendar '99 v.2.6
Calendar Maker v.2.0a
Chameleon Clock 2.0
Generations v.1.50
HyperSnap-DX v.3.42
Icon Easel 98 v.6.2.1
IrfanView v.3.05
Karaoke player
Nokia Monitor Test v.1.0
Norton Antivirus 5.01.01
PADD v 2.1
Perfect Date v.3.0
Quick Time 4.0
Sonique v.1.05
UHS Editor
UHS Viewer
Winamp v 2.24
Windows Media Player v.6.01.05
XNView v.1.09
Yamaha VQF Encoder v.2.54
Yamaha VQF Player v.2.51

СТАТЬИ

Fallout
Fallout 2
Might and Magic VI
Silver
Unreal
X-Files

ВАВИЛОН-5

Новые модели кораблей от Sierra
Любопытные новости о «Вавилоне-5» и «Крестовом походе» из сети
Анализ эпизодов «Вавилон-5», показанных по ТВ-6 в июле
Паноптикум

DLN '99

Информация о 2 139 играх для PC, 587 играх для PlayStation, 140 – для N64, 201 – для SNES, 137 – для Nintendo. Коды, trainer'ы, редакторы и сохранёнки.

ную, миленькую, озорную. Принес рисунок и сказал: «Радуйтесь! Вчера всю ночь не спал, корпел над этой девчонкой». Все посмотрели, посопели и сказали: «А ничего-о-о... И ножки, и попка... А глазки! Просто прелесть! Этакая маленькая чертовка!» И тут вдруг кто-то спросил: «Кузьмичев, а как ее зовут?» Кузьмичев почесал голову и сказал: «А шут ее знает. На Катку похожа...» Кто такая Катка, никто спрашивать не стал: не до того, номер надо было делать. Так все и разошлись по местам.

На следующий день с утра пораньше в редакцию ворвался сияющий арт-директор и прямо с порога закричал: «Ребята! Я знаю! Она терпеть не может сериал «Вавилон-5»!» «Ага, – заметил Кузьмичев, проходивший мимо. – А еще она любит крем-соду». И ни у кого уже не вызвало удивления такое отношение к выдуманному образу. На вопрос: «А почему?!» и Кузьмичев, и Виктор, не сговариваясь, отвечали: «Потому что!»

А потом пошло-поехало. Дмитрий сказал, что Катка просто обязана любить музыку Nick Cave и многослойные бутерброды. Виктор заметил, что, судя по ее мордашке, она большая пако-стница. И кто-то в шутку предложил написать что-нибудь от ее лица. Коллективным бумагомаранием занимались часа три, после чего, довольные, разошлись. Так и получилось, что с тех пор в редакции бытовали выражения: «Кто утащил все стаканы? Катка, кто же еще!», «Ты почему картинки не принес? Катке пожалюсь...» и т. п.

Как-то раз уже под вечер главред сказал, что придет новый автор, принесет пробную статью. Звонок. Дверь открывал Кузьмичев. Сначала мы услышали поворот ключа, потом скрип ключа, потом рев раненного тигра, заглушивший тихое, робкое «Здрасьте...» И стук падающего тела...

Вечером мы сидели на кухне и пили чай. Новенького, точнее, новенькую звали Катя. Катюша, Катенька, Кэт. Екатерина Синичкина, для пущего официоза. И это был тот самый образ, который мы сами создали. Его точная копия, но живая, со своим собственным мнением (как потом выяснилось бо-ольшим таким), своими интересами. Изрядная шалунья, но все шалости, как правило, безобидные. Застенчивая, иначе бы нам не пришлось писать эту статью. Ну, хватит пока, думаем, вы ее сами узнаете, потому что...

...потому что теперь Екатерина Синичкина работает вместе с нами.



В редакцию постоянно приходит множество писем, где читатели спрашивают о кодах, секретах и советах по прохождению всевозможных игр. Конечно, можно дожидаться, когда письмо дойдет до нас. Можно надеяться, что таких же писем будет очень много, и по многочисленным просьбам читателей эту информацию опубликуют. Если есть доступ в Интернет можно сходить на сайт с соответствующей тематикой и узнать все, что нужно. А можно...

А можно взять демонстрационный диск «Игромании» и установить на свой компьютер игровую базу данных «Dirty Little Helper '99» (DLH). Многие почему-то незаслуженно обходят ее вниманием и ищут более сложные пути добычи кодов и секретов. А зря.

Разработчики DLH обновляют свою базу два раза в месяц, пополняя ее кодами и информацией к самым свежим играм. На данный момент она содержит информацию о 2 139 играх для PC, 587 играх для Sony PlayStation, 140 – для Nintendo 64, 230 – для Super Nintendo, 137 – для Nintendo. Не правда ли, много? Тем более, что для неё существует множество различных плагинов и дополнений, при помощи которых ее можно самостоятельно дополнять и расширять. Заманчивая перспектива – создать собственное хранилище.

Одной из особенностей данной базы является то, что кроме обычных кодов она содержит trainer'ы для многих игр. Для тех, кто не знает, что такое trainer, поясним: это, как правило, небольшая программка, либо запускаемая параллельно с игрой, либо обрабатывающая save-файлы (сохраненки, которые, кстати, в DLH тоже есть) таким образом, что у игрока становится бесконечной жизнь, количество патронов, повышаются характеристики и т. д. Согласитесь, весьма полезная штука.

В Интернет DLH можно найти по адресу <http://dlh.net>. Новая версия каждые две недели. А раз в месяц с разрешения разработчиков (Beld Wolffgramm и Peter Lieven) она появляется на нашем диске. Системные требования: P-133, 16 Мб и 100 свободных мегабайт на жестком диске.

Arcade Pool 2

Разработчик Team17
Издатель Hasbro Interactive
Жанр симулятор бильярда
Требования P-75, 16 Мб



Очередной симулятор пула, к тому же довольно посредственный. Практически гарантированно игра затеряется среди трехмерных собратьев и вряд ли найдет своих фанатов. Впрочем, за подобные системные требования можно простить многое...

Force 21

Разработчик Red Storm Entertainment
Издатель Red Storm Entertainment
Жанр RTS
Требования P-200, 16 Мб, рек. 3D-уск.

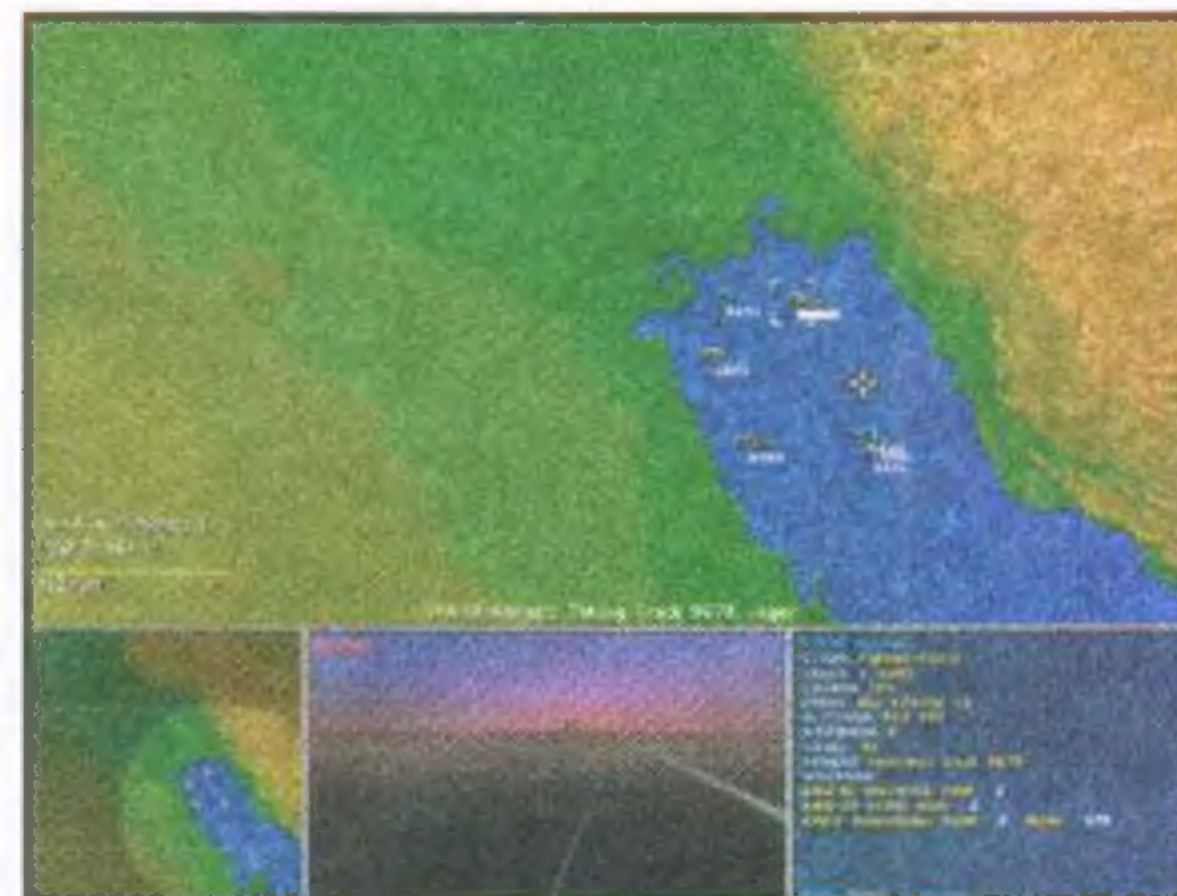


«2015 год. Мир на грани Третьей мировой. Китай вторгается на территорию России, чтобы получить доступ к каспийской нефти. Единственное, что может остановить его, – это программа Force 21, объединные силы стран СНГ и США».

Это не бред. Это приятная демка добротной и давно ожидаемой трехмерной стратегии в реальном времени, основанной на романах Тома Кленси. Оставим в стороне теоретическую возможность такого конфликта, а лучше посмотрим, как это изображено в игре. Пары миссий достаточно, чтобы понять – Force 21 будет на равных конкурировать с C&C 2 и Homeworld.

Jane's Fleet Comm.

Разработчик Jane's Combat Simulations
Издатель Electronic Arts
Жанр wargame/симулятор
Требования P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Не самый лучший, но вполне достойный проект Jane's Combat Simulations. Стратегия в реальном времени, посвященная одной из решающих сил в современной войне – морскому флоту. Игра изобилует рядом промахов и погрешностей, однако это самый красивый и доходчивый из подобных продуктов. Если вы не смогли разобраться с Fighting Steel, но горите желанием командовать морским сражением, эта игра для вас.

Panzer General 3D Assault

Разработчик SSI
Издатель Mindscape/SSI
Жанр стратегия
Требования P-166, 24 Мб, рек. 3D-уск.



Демоверсия представителя редкого в последнее время жанра классических пошаговых стратегий. Этот факт вряд ли стал бы событием среди широких игровых масс, если бы игра не была полностью трехмерным продолжением одного из отцов-основателей направления.

Поверьте, на это стоит хотя бы посмотреть!

Seed

Разработчик HumanSoft
Издатель HumanSoft
Жанр 3D-action
Требования PII-300, 64 Мб, обяз. 3D-уск.



Очень странный проект – стрелялка с явно завышенными системными требованиями, которая изо всех сил пытается составить конкуренцию трехмерным бродилкам вроде Mario 64. Все это выглядит довольно необычно, а местами даже красиво – попробуйте, если машина позволяет.

Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars

Разработчик Enlight Software
Издатель Enlight Software
Жанр RTS
Требования P-200, 32 Мб



Давно обещанная официальная демоверсия продолжения пусть и не самой красивой и захватывающей, но определенно самой разнообразной и продуманной стратегии в реальном времени.

Графика не сильно улучшена, однако Seven Kingdoms любят не за это – только знаменитому создателю Capitalism удастся сочетать в своих играх грамотную экономическую часть и продвинутую военную, умудряясь при этом не выходить за рамки классической RTS.

Shadow Man

Разработчик Iguana
Издатель Acclaim
Жанр 3D-action
Требования P-166, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Качественный и красивый 3D-action в духе Heretic II. Шаманы Вуду и предвестники апокалипсиса, зомби и скелеты, призраки и упыри, серийные убийцы и вампиры – все это ждет вас в Море Мертвых, по ту сторону Света. Приготовьте только компьютер помощнее и .357 Magnum Desert Eagle. Эта комбинация – исключительно действенное оружие в обоих измерениях...

Sinistar: Unleashed

Разработчик GameFX
Издатель THQ
Жанр аркада
Требования PII-233, 64 Мб, обяз. 3D-уск.



Трехмерный вариант знаменитой в свое время игры. Получилась этакая аркадная космическая стрелялка, не дотягивающая до звания симулятора. В попытке сохранить дух оригинальной Sinistar разработчики явно увлеклись – вещь получилась несколько зашуганная и однообразная, до Asteroids 3D ей далеко.

System Shock 2

Разработчик Irrational Games / Looking Glass
Издатель Electronic Arts
Жанр RPG
Требования P-200, 64 Мб, рек. 3D-уск.



Продолжение самой оригинальной научно-фантастической RPG не оставит равнодушными поклонников ролевиков – переработанные физический и графический движки Thief, отличный сюжет и команда профессионалов, за плечами которых лучшая RPG 1995 года.

Почему бы не повторить успех в 1999-м?

Башня Знаний 2: Остров Драконов

Разработчик NMG
Издатель NMG
Жанр детский квест
Требования P-100, 16 Мб



Красивая и прекрасно озвученная приключенческая игра для детей и родителей. Развивает логику, координацию, аналитическое мышление и еще кучу всего. Перед тем как устанавливать демоверсию, придумайте какое-нибудь стоящее объяснение своему поступку, дабы окружающие не подумали, что вы впали в детство.

ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Как уже сообщалось, Interactive Magic ради восстановления доверия акционеров и поддержания рухнувшего баланса пришлось не только продать готовящиеся к выходу проекты Ubi Soft, но и вообще закрыть все отделения, не имеющие отношения к Интернет. Несмотря на это, по результатам финансовой отчетности за второй квартал 1999 г. компания понесла потери в размере 4,9 млн. долл. В то же время подразделение, ориентированное исключительно на online-игры, принесло за аналогичный период 899 тыс. долл. чистой прибыли. Поэтому совсем не удивителен факт изменения стратегических приоритетов компании.

Дабы еще более упрочить свою позицию на этом рынке и окончательно избавиться от ассоциаций с неудачным опытом Interactive Magic, руководство приняло решение об изменении наименования на iEN.

Таким образом, казалось, выигрывают все. Interactive Magic избегает угрозы банкротства, разработчики находят нового издателя в лице Ubi Soft, последняя получает в свое распоряжение ряд уже раскрученных и потенциально хитовых проектов вроде Shadow Company.

Однако судьба оказалась милосердна не ко всем — Ubi Soft не стала заниматься благотворительностью и отказалась от поддержки слабых, по ее мнению, продуктов. Среди прочих в «мусорной корзине» оказалась и Seven Kingdoms II, работу над которой упорно продолжает Enlight Software. По мнению представителей Ubi Soft, игра недостаточно технологична для того, чтобы браться за ее продвижения на рынке. Такая же судьба ждет, похоже, и Mortyr, которую разработчики пытаются издать своими силами. Вообще отношение Ubi Soft к приобретенным за приличную сумму проектам, мягко говоря, странное.

Похоже, что компания вообще не будет браться за раскрутку бывших продуктов Interactive Magic. И если с той же Shadow Company все понятно (игра практически готова, а бывший издатель вложил в ее продвижение столько денег, что даже становится его немножко жаль), то ситуация с остальными совершенно не ясна. Необычно в сложившейся ситуации то, что Ubi Soft все же сохраняет за собой право на издание и дистрибьюцию проектов. Т. е. все разработчики, кроме тех, от услуг которых отказались официально, находятся в подвешенном состоянии: с одной стороны, они не могут нормально продолжать работу, с другой — лишены возможности ведения переговоров с другим издателем. Будем надеяться, что к сентябрю ситуация все же прояснится.

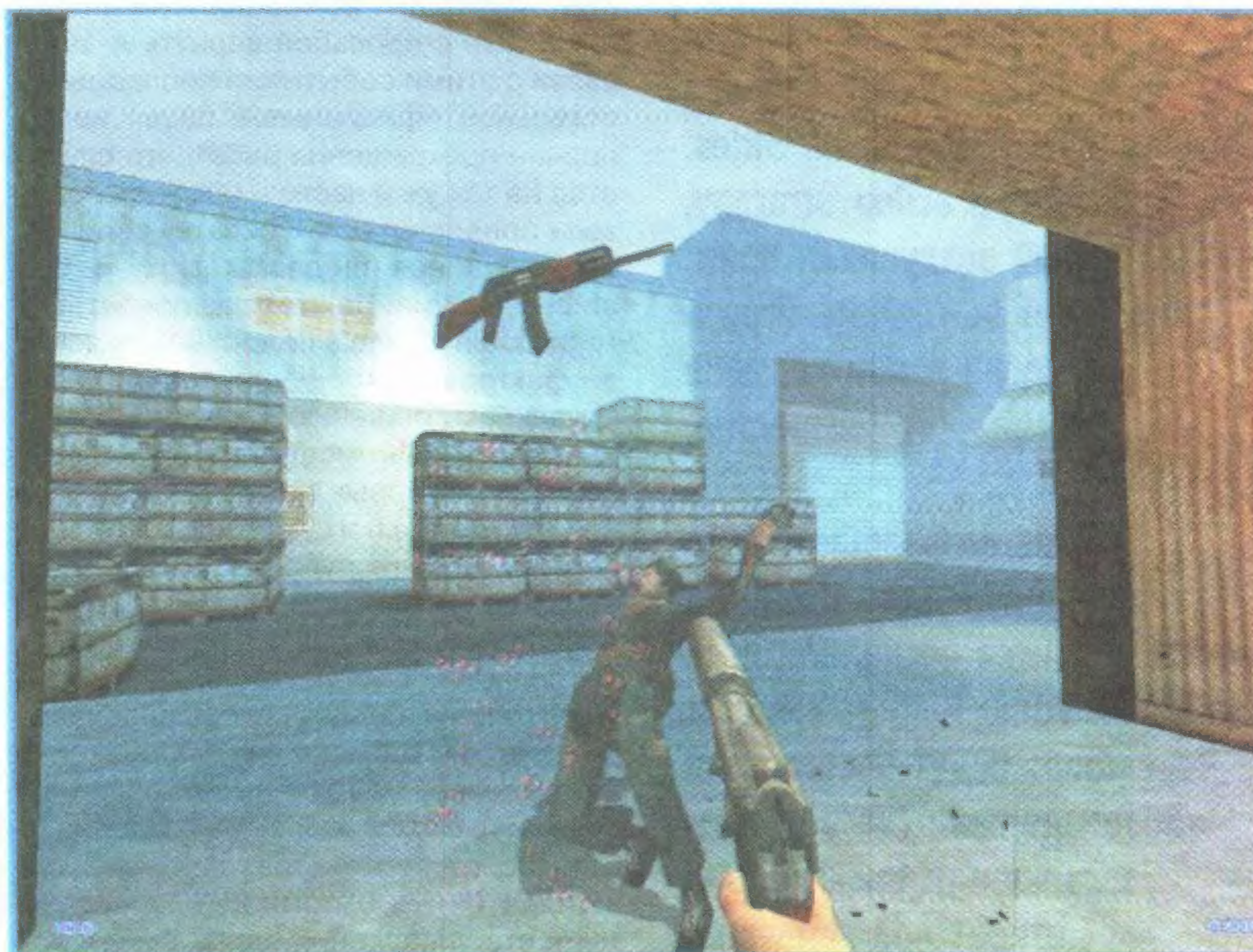


ЖИВЕШЬ ТОЛЬКО ДВАЖДЫ

Как сообщили представители Monolith, скандал вокруг названия нового проекта компании, стрелялки от первого лица No One Lives Forever, удалось уладить. Точнее, как следует из официального заявления, никакого конфликта и не было. Просто после презентации продукта просочилась информация о том, что компании, возможно, придется изменить название, так как оно вызывает ложные ассоциации с произведениями о культовом герое пяти последних десятилетий, Джеймсе Бонде. К тому же и шпионская тематика новой 3D-action, первой игры, ис-

пользующей второе поколение фирменного движка Monolith, LithTech2, недвусмысленно говорила об этом. Однако слухи, как всегда, оказались лишь слухами, и по заверениям Monolith, кинокомпания EON, нынешний обладатель права на все, что так или иначе связано с агентом 007, никогда официально не обращалась с требованием изменения названия. Так что вполне возможно, что игра выйдет на рынке именно в своем оригинальном виде.

Практика смены наименования проектов в последнее время приобретает угрожающие масштабы. И опасность здесь не только в том, что издатели зря теряют деньги, раскручивая сначала один продукт, а потом факти-



SCi официально объявила о начале работ над продолжением великого Carnageddon. По заверениям разработчиков, игра будет называться Death Race 2000, не лишится своеобразного черного юмора, установит новый стандарт в графике и выйдет не позже начала 2000 г.

Electronic Arts объявила о выходе дополнения к Alpha Centauri под названием Alien Crossfire.

Electronic Arts заявила о начале работ над следующей игрой из серии NFS – Need For Speed: Motor City.

К Рождеству должно выйти первое дополнение к MechWarrior 3, содержащее новых мех'ов, оружие и врагов. Второе, более глобальное, должно появиться к середине следующего года.

Microsoft и Zipper Interactive объявили о начале работ над первым компьютерным проектом по новой игровой вселенной FASA Crimson Skies. Речь идет о action/strategy, посвященной воздушным боям. Как будет выглядеть игра и когда появится, пока неизвестно.

Лара возвращается! По заверениям Core Design, в ноябре появится последняя игра из серии Tomb Raider. TR: Last Revelations будет построен на новом движке (не верю!) и посвящен исключительно египетской тематике.

чески с нуля – тот же, но с другим логотипом. Такая ситуация сбивает с толку и игроков, которые просто не в состоянии проследить за всеми изменениями на рынке. Хорошо, когда у проекта есть двойное название: тогда он еще имеет шансы быть признанным. Таким образом «повезло» Eidos и ее многообещающей action/adventure Omikron: The Nomad Soul. В связи с конфликтом с обладателем прав европейская версия игры потеряет первую часть наименования и появится на рынке просто как The Nomad Soul. Что же касается Monolith, то им не привыкать менять названия, и, по последней информации, игра Rage of Mages 2 от Nival Entertainment, более известная на российском рынке как «Аллоды II: Повелитель Душ», появится на американских прилавках 21 сентября. Что же, если вспомнить, насколько был задержан выход английской версии первой части игры, то можно лишь поздравить Monolith с явным прогрессом.

ГИБЕЛЬ «БОРОДАВЧНИКА»

Месяц, явно провальный для фанатов авиасимуляторов. Во-первых, не вышло ни одной игры в этом жанре (за единственным исключением в виде MiG Alley); во-вторых, было официально заявлено о прекращении одного из самых ожидаемых проектов, A-10 Warthog от знаменитой Jane's Combat Simulations. Как было сказано в совместном заявлении Origin и Electronic Arts, они были вынуждены прибегнуть к этой мере в связи с недостаточным качеством продукта. Однако большинство фанатов решили, что это связано с планами переориентации Origin в сторону рынка Интернет-игр (в угоду которой уже был «убит» Privateer III), и просто завалили компанию гневными письмами с просьбой вернуть A-10. В связи с этими событиями последовало отдельное официальное разъяснение причин прекращения работ, что случается не так уж и часто – обычно создатели предпочитают «убивать» свои несостоявшиеся шедевры тихо и без лишнего шума. На этот раз представители Origin и Jane's подробно объяснили факторы, которые привели к столь печальному решению. Итак, по мнению разработчиков, мощности современных компьютерных систем недостаточно для детального изображения поверхности на том уровне, на каком им бы этого хотелось. В самом деле, подобная ситуация похожа на правду: A-10 является самолетом поддержки и уничтожения бронетехники противника, поэтому все сражения происходят на предельно малых высотах, очень часто в каньонах и руслах рек. Однако, в отличие от вертолетов, действие совершается на огромной скорости и точность управления здесь имеет ре-

шающие значение. А ее при приемлемом уровне графики добиться исключительно сложно: ведь чем меньше FPS, тем тяжелее правильно регулировать курс. Origin же не хотелось выпускать игру с минимальными системными требованиями вроде P-III 550 + 128 Мб. Что ж, может, подобный ответ не удовлетворил всех, однако, какими бы ни были причины, Jane's не собирается отказываться от создания симулятора A-10 в будущем.

«Бородавочникам» (одно из прозвищ самолета) вообще в последнее время не везет. Еще один похожий проект, на этот раз от Interactive Magic, медленно разваливается после изменения направления деятельности последней. Да и во время сербской кампании A-10 был среди немногих самолетов, официально признанных НАТО сбитами. Не пора ли менять модель?

КУПИТЬ GT

То, что GT Interactive испытывает не лучшие времена, ни для кого не секрет. Во всяком случае, сам факт того, что руководство ведет переговоры о продаже компании, красноречиво говорит об этом. Это событие само по себе не представляло бы большого интереса, если бы не сложившаяся ситуация: скорее всего, именно с приобретением GT рынок окажется окончательно поделен крупными игроками, не имевшими до этого прямого отношения к компьютерной продукции. На данный момент за пошатнувшегося гиганта схватились такие «кукольные» монстры, как Mattel и Hasbro. Третьим, похоже, станет стремительно набирающая в весе Infogrames, недавно добавившая к себе в копилку Team 17, отбив ее у все той же Hasbro. Однако специалисты пока не склонны отдавать предпочтение французскому гиганту, резонно полагая, что вытянуть GT Interactive из финансовой дыры под силу только компаниям вроде Hasbro или Mattel. Вполне логичные выводы, особенно если учитывать бюджетный провал GT за прошлый год – 50 млн. долл. потерь в доходах.

Пока сложно отдать предпочтение какой-либо из компаний, но, учитывая, что переговоры идут одновременно, разумно предположить, что максимальные усилия предпримет именно Mattel – это будет последний шанс для компании серьезно закрепиться на рынке компьютерных развлечений. Следя за последними шагами Hasbro, активно пожирающей разработчиков и издателей, понимаешь, почему Европу считают более консолидированным рынком: после приобретения Europress компания заняла третье место на Британских островах, отставая там лишь от Electronic Arts и Activision. Если же новая сделка окажется удачной, то Hasbro с большой вероятностью вой-

дет в пятерку крупнейших издателей мира. И похоже, что шансы на такой исход исключительно велики – доходы за второй квартал от совокупной продукции (включая и некомпьютерные игрушки) составил 874,6 млн. долл., что на 53 % больше, чем за аналогичный период прошлого года. Практически гарантировано, что финансовые проблемы GT не потопят компанию, следовательно, если сделка все же состоится, Hasbro начнет охоту за следующим подраненным мастодонтом.

ПРИЗРАЧНАЯ УГРОЗА

В конце июля истерия, связанная со Star Wars, официально докатилась и до нашей страны. Особой сенсации первый день открытого показа не вызвал (спасибо пиратам, что уж говорить), правда, мест свободных не было. Однако и никто не ночевал перед билетными кассами, как в тех же США. Так что новость о том, что в одной из игр линейки Star Wars скрыт секретный истребитель из Первого эпизода, вряд ли вызовет здесь сенсацию. Впрочем, попало это сообщение в данный раздел несколько по другим причинам (оцените бизнес-хватку людей, работающих на Лукаса). Этой игрой оказалась не вышедшая недавно серия, посвященная The Phantom Menace, а старичок Rogue Squadron более чем восьмимесячной давности. И если с PC-версией все понятно – достаточно выпустить соответствующий патч (ищите его на нашем диске), то для владельцев Nintendo 64 новость оказалась из разряда сюрпризов – для получения в свое полное распоряжение истребителя класса Naboo достаточно просто ввести код! Т. е., если вспомнить, что игра разрабатывалась за два года до выхода фильма, то можно лишь удивляться уверенности компании в успехе последнего. Впрочем, этот успех был предreshen как в зрительском, так и в финансовом плане. Неудивительно, что сувениры, игры, литература и другие сопутствующие товары собрали на порядок больше денег, чем прокат картины. Причем этот феномен относится не только к помешанной на «Звездных Войнах» Америке – продажи компьютерных The Phantom Menace и Episode One Racer мгновенно подскочили сразу же после начала официального показа на территории Великобритании.

ПРИСТАВОЧНЫЙ БУМ

Положение на рынке телевизионных приставок, несколько устоявшееся в последнее время, вновь готово взорваться. Первым равновесие нарушила Sega с Dreamcast, за ней последовала Sony PlayStation 2, а затем и Dolphin – 128-битный проект от Nintendo (спорю на гонорар, что его еще раз два переименуют). Неудивительно, что



финансовые аналитики в предвкушении большого бума: уже за первую половину года продажи игр для приставок выросли на 20 %, а с выходом новых консолей на европейский и американский рынок их ждет еще больший взлет. По прогнозам Datamonitor, крупнейшей аналитической компании в этой сфере, продажи телевизионных игровых систем и сопутствующих товаров вырастут до 17 млрд. долл. к 2003 году. Что самое интересное, наиболее динамично развивающимися в этом отношении странами признаны Испания, Италия и Швеция. Странам СНГ в этом списке, как и следовало ожидать, отводится одно из последних мест. Од-

но могу сказать в нашу защиту: российские игроки всегда предпочитали персональные компьютеры...

Появилась достоверная информация о том, какими играми Sony будет поддерживать свою новую приставку сразу после ее появления в Японии. Sony, не идя по пути Sega, делает ставку не на японских разработчиков, а на известные европейские и американские компании, сделавшие себе имя в основном на компьютерном рынке. Лишь несколько представителей Страны восходящего солнца будут комплектовать своими играми PlayStation 2. Среди них стоит отметить Square (догадайтесь, с чем) и Koei, выпускаю-



щую стратегию в реальном времени Kessen. «Западники» составляют гораздо большую группу – к объявленным ранее добавились Infogrames (последняя уже является активным игроком на рынке Dreamcast), новое игровое отделение Microsoft и виновница прошлогоднего летнего шума Epic Games. Последняя собирается портировать на PSX2 свои продукты, использующие движок от Unrea (в частности, это Unreal Tournament и Wheel of Time), без потери качества. Сей факт означает только одно: компании удалось (или они уверены, что удастся) перебороть ограниченную память и низкое разрешение текстур, вечную головную боль всех приставок. Похоже, что с появлением PlayStation 2 ситуация на рынке может дать крен в сторону консолей. Ведь практически единственное, в чем приставки всегда уступали компьютеру, было низкое качество стрелялок от первого лица. Ни один проект (даже первый Quake на Nintendo 64) не мог сравниться с PC-аналогом. Если же Epic удастся перенести на PSX2 лучшее, что было создано на компьютере в области графики, то у многих может возникнуть желание перебраться за приставку. Впрочем, ярым поклонникам PC не стоит отчаиваться – посмотрим, как изменится ситуация с появлением геометрических ускорителей. Однажды 3D-акселерация уже изменила графический баланс в пользу PC, подождем, что будет на этот раз.

В любом случае, как бы ни развивалась ситуация, уже сейчас ясно, что компьютеры и приставки вряд ли вытеснят друг друга. Они просто станут намного ближе, чем были вначале, и пользователи лишь окажутся перед выбором: брать дешевую консоль и покупать новую через 2–3 года или приобретать более дорогой компьютер и периодически производить апгрейд. О близости систем свидетельствует хотя бы тот факт, что операционные среды везде практически аналогичны – различные вариации горячо любимых Windows. Схожи и технологии создания игр: например, Sega недавно лицензировала для своей Dreamcast у Ligos Technology (крупнейшего разработчика всего, что хоть как-то связано с программным преобразованием видео) технологию кодирования MPEG GoMotion, о чем и не замедлила сообщить в своем пресс-релизе. Этот японский гигант явно усвоил урок предыдущего провала Sega Saturn на европейском и американском рынке и уже в конце июля начал массированную рекламную кампанию Dreamcast. Корпорация даже решила на то, чтобы истратить ощутимую часть из 100 млн. долл., приготовленных на раскрутку приставки в Европе, на рекламный ролик в кинотеатрах перед показом Star Wars: The Phantom Menace. Напомню, что выход приставки версии PAL намечен на 23 сентября – осталось совсем немного...

Месяц выдался довольно спокойным. Все идет своим чередом: Intel все так же обещает свой новый чипсет для материнских плат, Nvidia и 3Dfx меряются силками, анонсируя графические акселераторы следующего поколения. Из гонки процессоров окончательно и бесповоротно вылетел Winchip, повторив печальную участь Cyrix. А чего еще было ожидать, когда два гиганта – Intel и AMD – всюю занимают демпингом цен, стремясь поделить рынок. Разработчики Winchip надеются, что они найдут фирму, способную продолжить разработки их детища – микропроцессора Centaur.

Постепенно исчезают последствия кризиса микросхем памяти. Хотя цены на RAM подлетели чуть ли не до 6\$ за микросхему в 64 мегабита, сейчас положение вещей более или менее стабилизировалось. Аналитики прогнозируют очередное снижение цен к началу 2000 года либо поздней осенью. Как говорится, кто не успел, тот опоздал.

DPS: ЧЕМ УМНЕЕ «ВИНТ», ТЕМ ОН НАДЕЖНЕЕ

В современных жестких дисках уже давно используется технология мониторинга рабочей поверхности диска и механических частей головки – S.M.A.R.T. (Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology), позволяющая значительно снизить возможность неожиданного выхода винчестера из строя. Однако S.M.A.R.T. не является идеальным решением, и разработчики, осознавая это, постоянно представляют новые системы мониторинга. Так, например, Compaq, принявшая активное участие в продвижении технологии S.M.A.R.T. на рынке, теперь представила развитие данной технологии – DPS (Data Protection System), совершенствующей возможности накопителя по части самодиагностики. Тестирование затрагивает критичные компоненты жесткого диска, после чего докладывает о результатах. DPS также независима от операционной системы и задействуется при помощи специальной утилиты. В разработке системы участвовали такие фирмы, как Seagate, Western Digital, Fujitsu, Maxtor и Quantum, и все они одобительно отзываются о возможностях DPS.

КЛАВИТУРА ВМЕСТО БАТАРЕЕК

Как правило, ноутбук нужен человеку для того, чтобы всегда иметь быстрый доступ к необходимой информации, а также для внесения дополнительной информации. А для занесения новых данных надобно постучать пальчиками по клавишам. Причем, когда мы стучим по клавишам, то прикладываем определенное усилие. А ведь для нажатия клавиши требуется гораздо меньше энергии. Так почему бы не ис-

пользовать часть этой энергии для подзарядки аккумуляторов портативного компьютера? Достаточно поставить под каждой клавишей электромагниты и использовать энергию движущегося проводника в магнитном поле. Сказано – сделано. Adrian Crisan, работающий в фирме Compaq, предложил создать такую клавиатуру для портативного компьютера, дабы хоть немного продлить жизнь аккумуляторам. Посмотрим, что из этого получится.

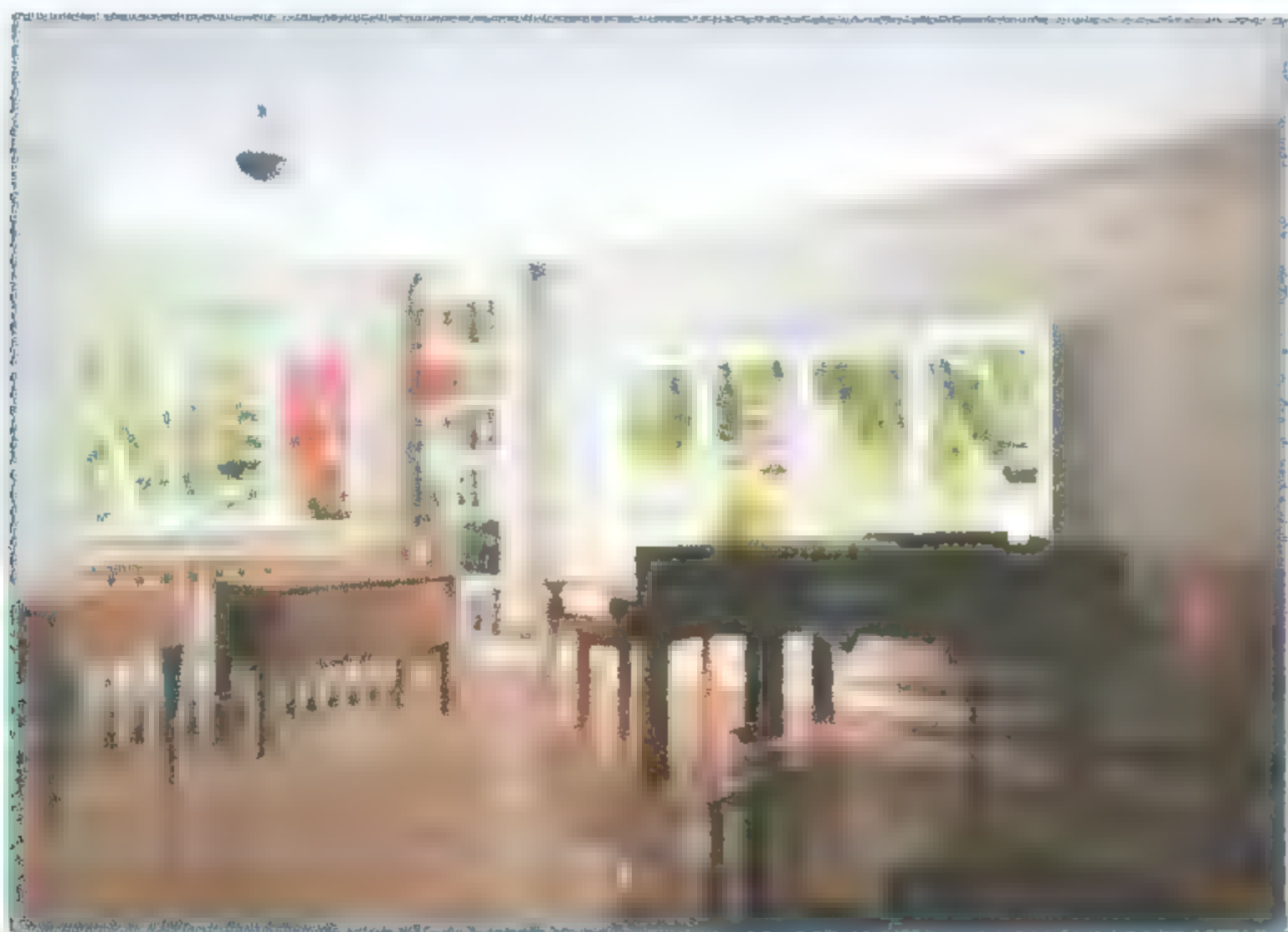
3D-УСКОРИТЕЛИ

На данный момент на рынке 3D-ускорителей наблюдается определенное затишье. То есть все кому не лень уже выпустили свои графические чипсеты третьего поколения (Voodoo3, TNT2, ATI Rage 128), а некоторые фирмы, в частности 3Dfx и Nvidia, уже даже умудрились анонсировать геометрические ускорители. Первые представители чипсетов четвертого поколения должны появиться ориентировочно в начале осени. А пока мы ждем выхода Voodoo4 и NV10, давайте повнимательнее посмотрим, что нас ждет в ближайшем будущем.

Условно процесс формирования 3D-графики можно разделить на два больших этапа: «геометрический», где программа по своим алгоритмам просчитывает и формирует полигональные фигуры, и этап рендеринга, на котором на полигональную модель накладываются текстуры, обсчитываются тени и все это дело выводится на экран монитора. На данный момент все представленные на рынок 3D-ускорители по сути своей ускоряют лишь второй этап, взваливая все операции по просчету геометрии на процессор. Именно поэтому для мощных ускорителей вроде RIVA TNT2 и Voodoo3 нужен мощный процессор, который был бы в состоянии загрузить работой блок рендеринга ускорителя. Если же графический сопроцессор будет способен выполнять геометрические операции (а в идеале – делить нагрузку с центральным процессором для оптимальной производительности), то можно будет достичь фотографического качества картинки.

Поэтому два ведущих производителя графических чипсетов, Nvidia и 3Dfx, объявили, что в их следующих продуктах – Voodoo4 (Nvidia) и NV10 – будут присутствовать функции геометрических ускорителей. Потому всем, кто собрался покупать новый 3D-ускоритель, рекомендую подождать до появления чипсетов следующего поколения. Поддержка геометрических акселераторов будет включена в DirectX 7.

3Dfx, кстати, заявила, что в Voodoo4 будет использоваться их новая патентованная технология – T-buffer. Цель его появления – облегчить новой видеокарте обсчет фотореалистичной



графики. Он обладает рядом интересных возможностей, например, позволяет производить аппаратное полноэкранное сглаживание (anti-aliasing), обеспечивает отработку эффектов размытости для быстро движущихся объектов (motion blur). Также T-buffer позволяет обсчитывать область фокусировки (Depth of View), при котором все, что находится за пределами области, несколько смазывается. Свойство человеческого глаза: когда мы пытаемся сконцентрировать зрение на каком-нибудь предмете, все остальные части картинки при этом несколько смазываются. Обещают обработку мягких теней и отражения предметов (сейчас этим занимается буфер шаблонов, однако он во многом ограничен своим объемом в 8 килобайт и не позволяет создавать реалистичные тени).

T-буфер не ограничен используемым API, не привязан к отживающему свое Glide – это было бы глупо. Нет, Glide, конечно, тоже будет его поддерживать, но и Direct3D с OpenGL 3dfx только приветствует. А вот с лицензированием технологии другим производителям чипов такой терпимости не будет – T-Buffer будет исключительной принадлежностью чипов 3dfx, начиная с того, что выйдет этой осенью.

НЕ В БРОВЬ, А В ГЛАЗ

Качественные системы виртуальной реальности существуют уже достаточно долго, но в силу своей несколько завышенной цены (2000\$ долларов за хороший шлем и выше) не получили широкого распространения. Тем не менее, разработчики продолжают изыскивать способы подачи информации в глаза человека так, чтобы у него создавалось ощущение реальности увиденного.

Например, фирма Microvision объявила о своей новой разработке – способе подачи изображения непосредственно на сетчатку глаза. Картинка формируется маломощным лазерным лучом, и, по уверениям разработчиков, данный способ абсолютно безопасен для здоровья человека. По крайней мере, данную технологию уже сейчас используют для тренировки пило-

тов. Специальные шлемы – Aircrew Integ-rated Helmet System – позволяют формировать для каждого глаза изображение с разрешением 1355*960 пикселей. Однако по причине того, что зона зрения человеческих глаз перекрывается, реальное разрешение получается 1716*960 пикселей. Картинка получается монохромной и чем-то напоминает режим ночного видения. На данный момент шлемы используются для виртуальных тренажеров пилотов США. Но не исключено, что в ближайшем будущем технология войдет в массовое использование.

ВОЗЬМИ С СОБОЙ ZIP

Zip-дисководы хоть и обладают большой емкостью, но даже их переносные модели недостаточно компактны для того, чтобы их можно было без всяких неудобств носить собой. Вероятно, именно к такому мнению пришла фирма Archos, иначе чем объяснить выпуск их нового мини-дисковда Zip – USB Zip 100 MiniDrive? Теперь у вас появилась возможность обзавестись действительно портативным дисководом – габариты данной модели составляют всего лишь 10*15*1,8 сантиметра. Этакая пачка сигарет, которую можно спокойно положить в карман. При этом никакие скоростные характеристики не пострадали: передача данных осуществляется со скоростью 12 мегабит в секунду, предоставляемых шиной USB. И, само собой, горячее подключение. Цена пока довольно-таки высокая – 199\$.

СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

В свое время большой популярностью пользовался компьютер Commodore Amiga. Появившись в 1985 году, Amiga сразу же завоевала огромную популярность. Компьютер сочетал в себе богатые возможности по работе с графикой, а звуковой чипсет был для того времени просто чем-то нереальным. Впоследствии, когда 86-я платформа пошла в гору, Amiga постепенно отошла на второй план, хотя еще некоторое время появлялись новые машины в линейке. Потом начались всевозможные проблемы, права Amiga несколько раз меняли хозяина, что-то дорабатывалось, что-то изменялось. И вот в середине июля президент Amiga объявил о скором выходе нового компьютера этой фирмы. Машина будет ориентирована скорее на рынок мультимедийных приложений, нежели на офис, и, как и прежде, будет слабо совместима с PC. Машина будет поставляться и в готовом виде, и в качестве материн-

ской платы формата ATX, поддерживать воспроизведение DVD, 3D-графику (используемый API – Open GL). Базовая операционная система – Unix, язык программирования – Java, марка процессора пока неизвестна, но обещают что-нибудь «впечатляющее». Глупо строить догадки, лучше просто дождаться выхода и посмотреть, во что выродится «старый друг».

INTEL С ЕГО ОШИБКАМИ

Intel все никак не может довести до ума свой новый чипсет i810. Еще памятен тот случай, когда специалисты Intel были вынуждены отложить выпуск чипсета из-за обнаруженной ошибки системного таймера, способной привести к неправильным значениям системной даты при переходе в 2000 год. Само собой, ошибка была исправлена, но на этом злоключения известной фирмы не закончились. Недавно был обнаружен еще один «глюк», возникающий при работе i820 с процессорами Intel Pentium III. Когда процессор и какое-нибудь устройство, обладающее способностями Bus Mastering, обращаются к памяти одновременно, может возникнуть сбой системы. А ведь i810 изначально разрабатывался как чипсет для материнских плат под PIII. Тем не менее, ближе к концу июля Intel провела презентацию материнских плат на чипсете i820. Среди кандидатов были Asus KC-D (Ver. 1.04) (Dual Slot1 M/B для OEM), A-Trend 6531M (Ver.1.0), Biostar M6TCE (Ver. 0.90), MSI MS-6184 ATX CA6 (Ver. 0A) и MSI MS-6187 ATX CA7 (Ver. 0A). Все платы имеют по пять слотов PCI, KC-D и MSI-6184 кроме двух гнезд под RIMM, могут работать и с двумя DIMM. Но или с одними, или с другими – не все сразу. Само собой, вся память PC100 (естественно). Если не возникнет непредвиденных осложнений, первые платы следует ожидать к середине осени.

«ЧИСТА КА-АНКРЕТНЫЙ ПРОЦЕССОР!»

Наконец-то в продаже появился процессор Pentium III с тактовой частотой 600 мегагерц. Процессор работает на частоте системной шины 100 мегагерц. Цены на «шестисотый» держатся в пределах 700 долларов, так что пока я бы порекомендовал подождать планового понижения цен.

А вот AMD обещает выпустить свой новый процессор Athlon к середине августа, тогда же и будут объявлены большинство готовых систем известных производителей (IBM, Compaq), базирующихся на этом процессоре. Фирма VIA к тому времени должна объявить свой новый чипсет под K7. Чувствуется, схватка между Intel и AMD вспыхнет с новой силой.

**Half-Life:
The Opposing Force**

Mob Rule

Nox

**Omikron:
The Nomad Soul**

Pandora's Box

Rally Masters

**Septerra Core:
Legacy of the Creator**

**Swords & Sorcery:
Come Devils, Come
Darkness**

Test Drive Off-road 3

**Vampire:
The Masquerade —
Redemption**

Wizardry 8

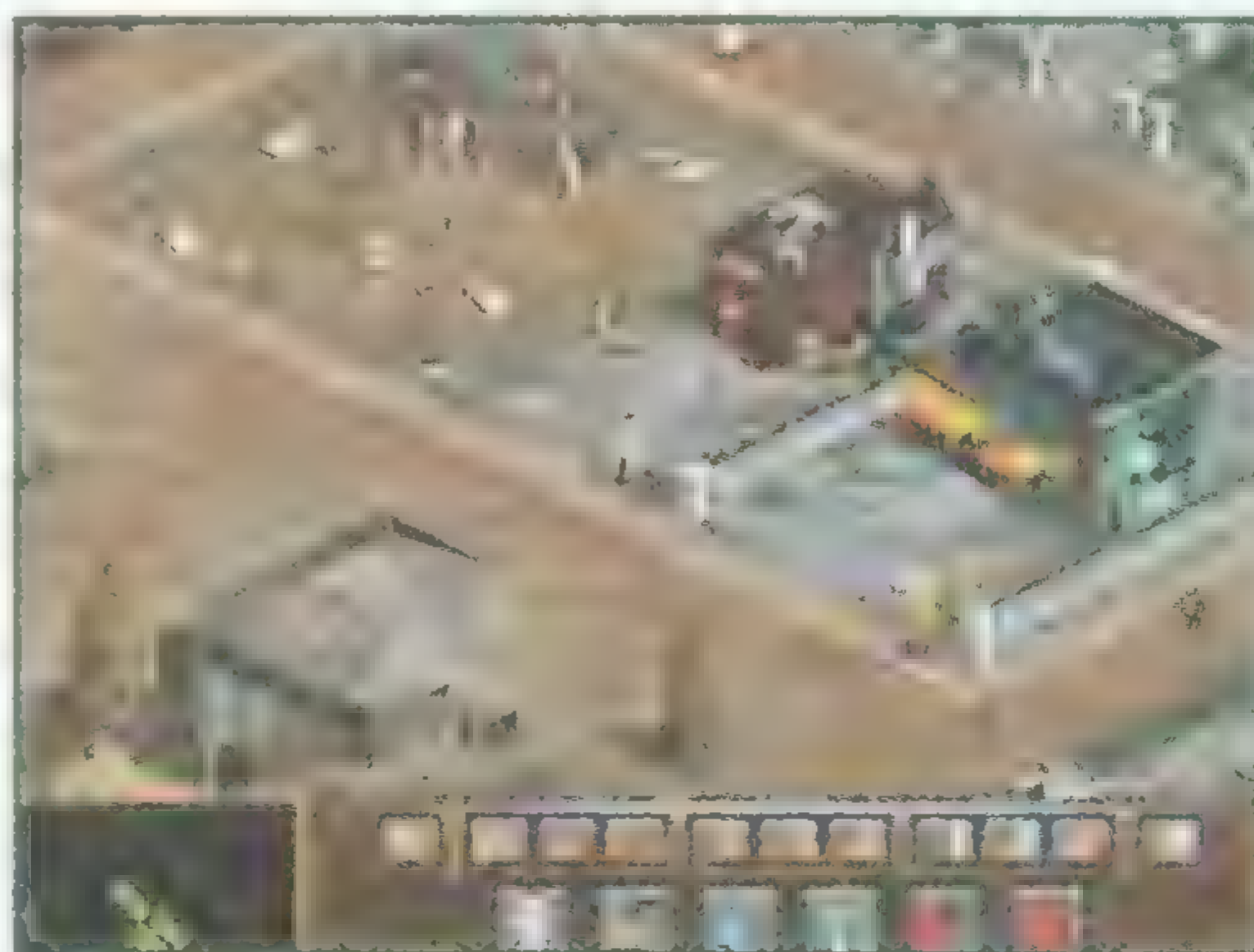
MOB RULE

Разработчик: **Studio 3**
Издатель: **Simon and Schuster
Interactive**
Выход: **октябрь 1999 г.**
Жанр: **симулятор гангстерской
организации**

Тридцатые годы в Америке стали временем формирования большинства известных преступных группировок. Время вносило свои коррективы, но ключевые понятия оставались прежними. Противостояние «хороших» корпораций, правительственных служб (сюда включаем полицию дядюшки Сэма, ФБР и прочих) и организованных преступных кланов. Единство каждой из этих групп весьма символично. Причин этого много: всем хочется жить хорошо, у большинства кандидатов — рыло в пушку, а у кого-то в бочке засоленный дедушка спрятан. Так что в «Mob Rule» вам предстоит оказаться в шкуре рядового бойца мафиозного фронта, личности весьма амбициозной и неординарной. План максимум — подсесть ближнего своего и занять главенствующие позиции, план минимум — выжить. В идеале — стать таким крестным папой и умереть своей смертью, а не взорваться на пластиковой бомбе.

По сути дела, «Mob Rule» — это обыкновенный городской симулятор. Только строить вам предстоит не Город Солнца, где все счастливы, а Империю Человеческих Пороков. На последую-

щих стадиях игры проявится и тактическая составляющая — появится возможность командовать своими подчиненными и атаковать секторы противника. А уличные разборки для здорового бизнеса — вещь крайне полезная. Например, такие юниты, как Thug'и и Fixer'ы, могут использоваться для проведения открытых военных действий против врагов либо же для организации шпионажа, прямой ликвидации какого-то зарвавшегося «дона». Также широко используется саботаж, политика личного террора (ведь парочка бомб в нужное время и в нужном месте зачастую позволяет решить кучу проблем).



Но не стоит забывать и о строительстве своей империи. А один из способов «сделать себе хорошо» — это сделать своему противнику плохо. Скажем, собирается шайка голодранцев-алкоголиков и посылается на территорию соперника. Ребята начинают там дебоширить, крушить магазины, обчищать дома... В результате мирные жители пускаются во все тяжкие, бросая на произвол судьбы свои дома — своя шкура, как ни крути, самое дорогое, что есть на свете. А нет жителей — нет и бизнеса.

Когда вы всеми правдами и неправдами будете рваться на Олимп благополучия, придется время от времени общаться со стражами правопорядка. И не факт, что великие деяния главного героя вызовут у власть предержащих сочувствие и понимание. Другое дело, что полиция любит деньги и за сумму в пределах разумного согласна смотреть сквозь пальцы на делшки вашей структуры. Ну а в идеале может еще и помочь, проведя рейд на территории соседнего мафиози.

Мирок «Mob Rule» состоит из пяти городов. Соответственно, в победном финале все пять тем или иным способом должны занять вашу сторону. А кто сказал, что будет легко? И если в первом городке — Hick Town — сопротивление слабое, полиция предпочитает закрывать на многое глаза, а горожане вроде бы даже и не прочь пополнить



ваши ряды, то дальше положение вещей значительно усложняется.

В отличие от многих игр подобного жанра, «Mob Rule» предлагает более легкий взгляд на действия аутсайдеров. Игра мультяшная, окружение соответствующее, потому самые мрачные кровавые разборки не могут восприниматься всерьез. Кроме того, игровой процесс проходит под аккомпанемент незатейливого юмора, который разбавляет ситуацию. Огромное количество видеороликов иллюстрирует развитие сюжета.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Разработчик: Quantic Dreams
Издатель: Eidos Interactive
Выход: ноябрь 1999 г.
Жанр: action/adventure

С чего начинается любая игра? С некоего вполне неигрового вступления (инсталляции), меню настройки различных опций, заставочного ролика и т. п. Разработчики из Quantic Dreams решили несколько соригинальничать. Сначала вашему взору является вполне заурядная RPG с унылыми спрайтовыми персонажами. А затем монитор самым наглым образом разрывает на части полигональная физиономия и представляется эмиссаром параллельного мира. Зовут его Kian. Он тут же оговаривается, что сказать надо многое, а времени категорически нет. Из его путаных, сбивчивых речей можно сделать вывод, что в далекой вселенной в очередной раз возродилось Великое Зло. Надо его каким-то образом одолеть, так как у местных аборигенов сил к сопротивлению уже не осталось. Ваш компьютер превращается в портал, а тело пришельца – в средство передвижения. Вот такое вот незаурядное начало.



История игрового мира под названием Phaenon богата и неординарна. Тысячи лет до рождения героя Kushulainn существовал город мертвых – Hamestaga. Мудрецы Фазнона приходили в это место, чтобы повысить свою квалификацию. Это был даже не город, а нагромождение могил и надгробий с огромным волшебным дворцом, посвященным богу искусства Vyagrimukha. Каждого мудреца после смерти хоронили в секретных склепах. Так продолжалось веками, пока принц демонов не разрушил сложившийся порядок, прогневавшись на мудрецов, отказавших ему в помощи, и объявил Cobalt War против всего человечества. Это была ужасная война, длившаяся девятнадцать веков. Погибло в той войне три четверти населения Фазнона.

С того времени могущественные демоны Last Circle вели ожесточенную борьбу с человечеством. Орды нечисти возглавлял Astaroth. А людей объединил под своим руководством смелый и ловкий герой Kushulainn. Но сил людских было явно недостаточно, и тогда мудрецы заключили свои бессмертные души в легендарный магический меч – Barkaya'l. И главный герой сразил де-



мона, заключил его в крепкую клетку и сбросил в пропасть с лавой, а сам куда-то исчез. Тщетны были попытки людей отыскать Kushulainn, и посчитали тогда, что, исполнив свое жизненное предназначение, великий герой умер.

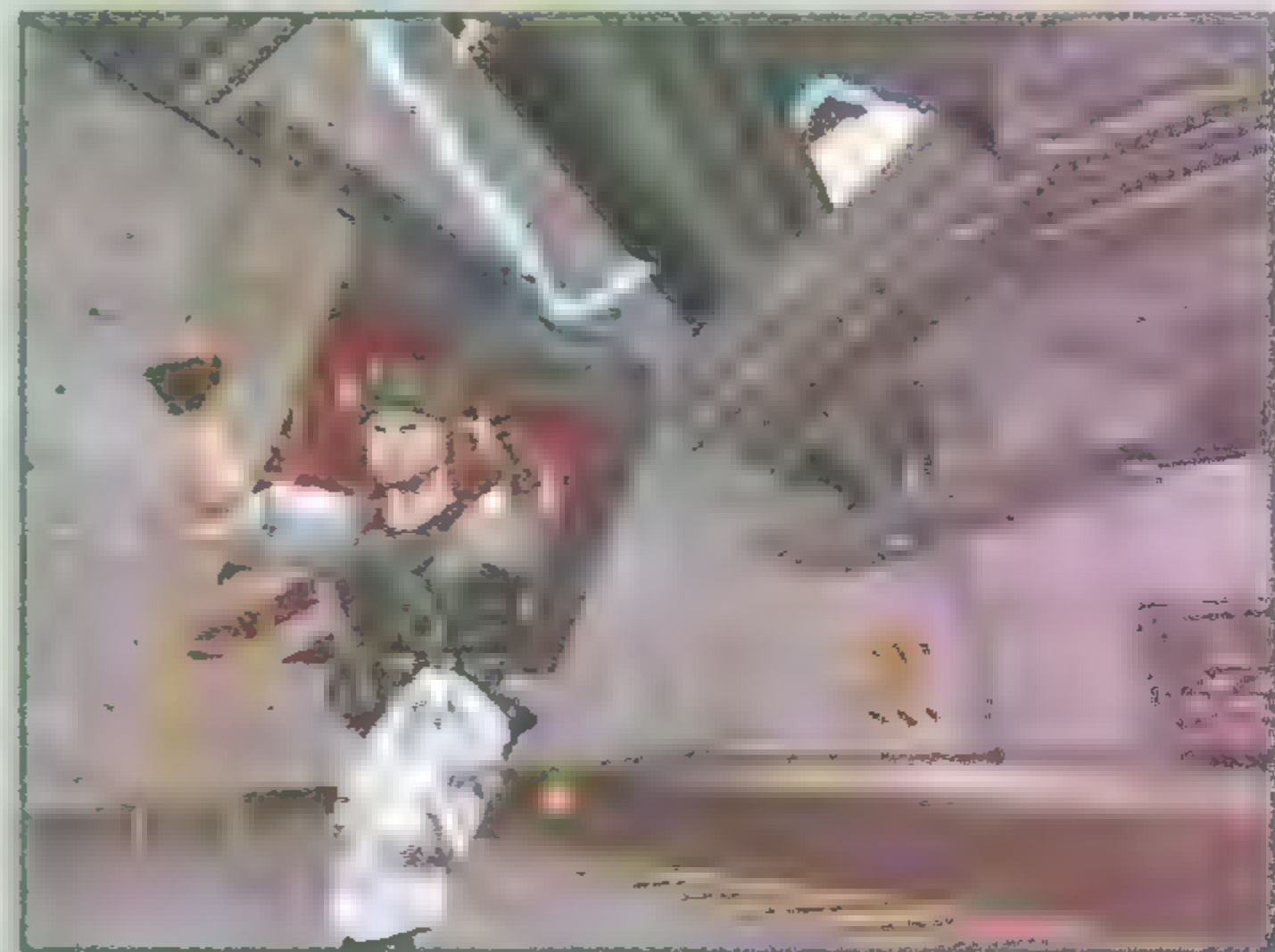
Демон не погиб. И через 10 тысяч лет, освободившись от своих оков, начал мстить. И снова понадобился легендарный герой, способный найти не менее легендарный меч, сокрушить легендарного демона и сделать всем легендарно хорошо. Вот только где же его возьмешь? Легендарные герои на дорогах не валяются.

А жизненные условия на планете становились все хуже и хуже. Дабы обезопасить себя от бушующей природы, люди вынуждены бы-

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Разработчик: Gearbox Software
Издатель: Sierra Studios
Выход: октябрь 1999 г.
Жанр: action от первого лица

Почти год назад игровой мир был поставлен с ног на головы доселе неизвестной командой разработчиков Valve Software. Тогда еще никто не задумывался, что в 3D-Action нужен сюжет; что бездумные монстры, которые умеют разве что из-за углов выпрыгивать и распылять во все стороны бесконечный боезапас, уже начинают утомлять игрока; что тому, в конце концов, надоело бороться за абстрактную идею о светлом будущем. Нужно было что-то большее, нужна была цель и мотивация, требовалось развитие сюжета, категорически необходим был сам сюжет! А всего этого не было...



Первым был Unreal, вторым стал Half-Life. Как его только не называли: и «Самая продаваемая», и «Самая покупаемая», и просто «Самая-самая». Такими эпитетами почем зря не бросаются. Sierra представила миру Игру в прямом смысле этого слова, Игру с большой буквы. А у хорошей игры не может не быть продолжения...



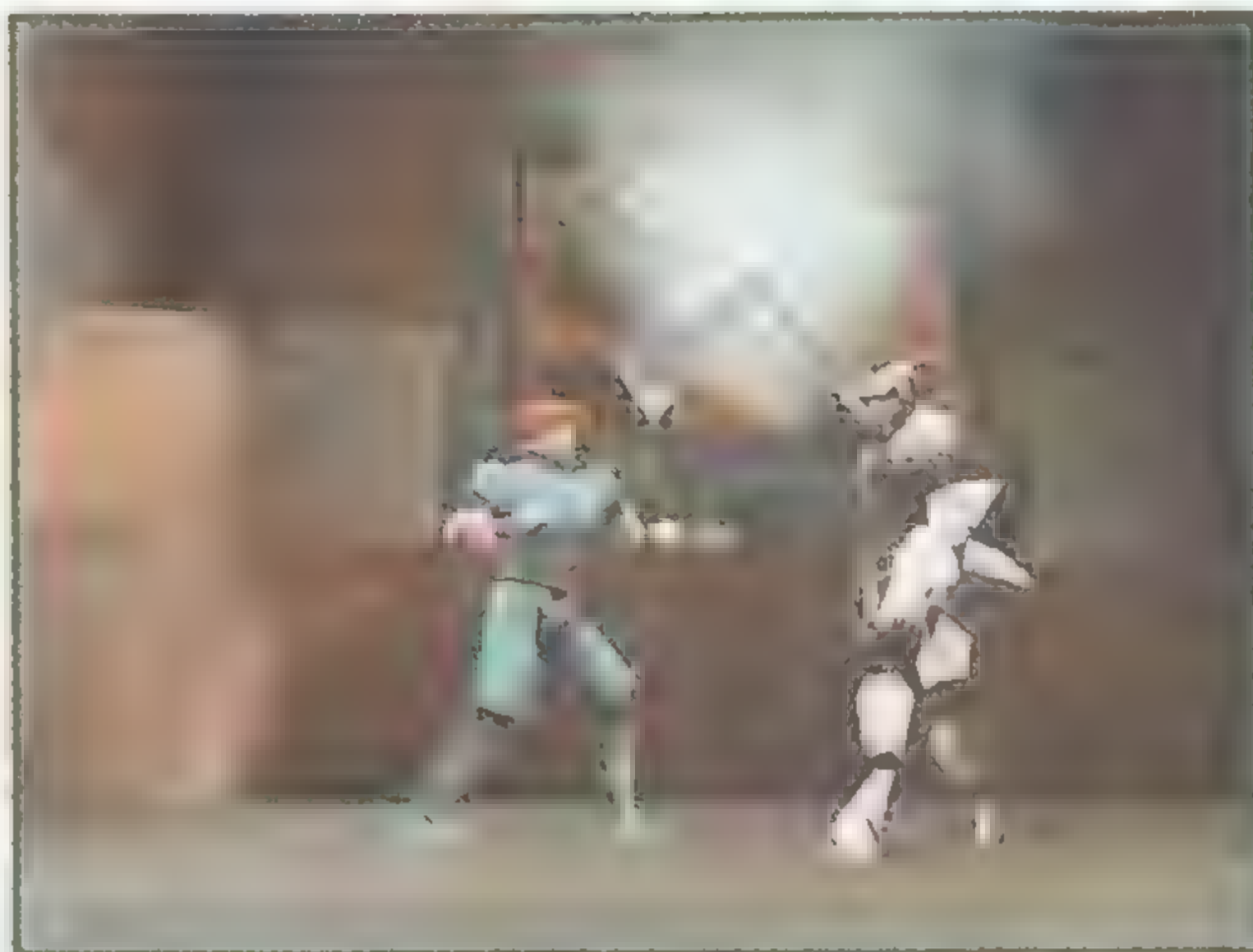
Поэтому неудивительно, что спустя полгода после начала продаж первой части разработчики объявили о начале работ над продолжением. Причем продолжение будет делать другая команда, а Valve Software, вероятно, сосредоточит все свои силы над созданием

очередного шедевра. Работу над mission pack'ом доверили молодой команде Gearbox, уже успевшей зарекомендовать себя на рынке проектом «Prax Wars». Собственно, назвать «Opposing Force» mission pack'ом язык не поворачивается, но и до полноценного продолжения данный сиквел в силу своей оригинальности также не дотягивает. Судите сами: новые монстры, новое оружие, новый сюжет, а вот место действия то же самое – Black Mesa Facility. То есть «Opposing Force» – как бы тот же «Half-Life», только вид сбоку. А если точнее, то вид из других глаз. Так как играть вам придется не за ученого-романтика, озабоченного проблемой уничтожения пришельцев, а за работника охранной службы исследовательского центра, перед которым стоит лишь одна задача – охранять свой НИИ от вторжения посторонних личностей. Вот и бродите вы по до боли знакомым коридорам Black Mesa, натыкаясь на трусливых ученых и постоянно видя следы деятельности Гордона Фримена. Но отношение к вам теперь совсем другое. Если докторишки могут даже не разговаривать с туповатым, по их мнению, охранником, то солдаты, спецназовцы и прочие вояки с радостью окажут поддержку «своему».



Так что играть, по всей видимости, будет интереснее. По крайней мере, сюжетную линию обещают сделать не менее захватывающей, нежели в оригинальном «Half-Life». И, чтобы не повторяться и разнообразить игровой процесс, было принято решение ввести в игру третью сторону. На сцене появится таинственная раса X, воины которой вмешаются в привычный ход событий ближе к середине игры. И окажется игрок между трех огней: с одной стороны инопланетяне, снующие между мирами, с другой стороны какие-то непонятные инопланетные военные дроны, да этот Гордон Фримен где-то постоянно ошивается и хочет как лучше, а на практике строит вам мелкие пакости. Эпическое действие...

Оружие и монстры, мухи и котлеты любого 3D-action. Оружия постоянно мало, монстров постоянно много. Рассмотрим же пополнения арсенала средств уничтожения. Одним из самых интересных нововведений по этой части можно считать... органическое оружие. Помните монстра из «Half-Life», некую биологическую субстанцию, которая висела на потолке, свесив длинный язык, и по возможности старалась вас «немножко» съесть? Так вот, теперь появился ручной вариант данной суб-



ли строить кристаллические убежища – этикие гигантские мегаполисы. Всего существовало пять городов: Omikron, Karamai, Moscoviensq, Sraosa и Yerubabel. Каждый жил своей жизнью и не поддерживал никаких отношений с соседями. В Омикроне задалась целью построить огромный суперкомпьютер, в котором бы хранился весь опыт, накопленный поколениями. Но при установке «Ix» понадобилось вырыть значительный котлован для фундамента, и во время строительных работ случайно была отперта клетка с демоном, замурованная в земле как раз в этом месте. Нечисть использовала тела несчастных рабочих, а сам демон Astaroth, принц демонов, решил устроить ловушку для поимки невинных душ. Подвергая их страшным мучениям, демон подпитывался аурой страданий. Он хотел продвинуть свое могущество в другие миры. Astaroth и его слуги построили огромный Резервуар Страдающих душ. Криками и мольбами о помощи подручные демона заманивали путешественников из других миров. И вы, игрок, оказываетесь одним из тех наивных благодетелей, которые откликнулись на просьбу лживого демона.

Меж тем человечество, достигнув высокого уровня развития своей цивилизации, потеряло бдительность. Вся власть была доверена темным силам, никто не ведал того, что на самом деле происходит. Три человека бесконтрольно управляют миром Омикрона. Легат Angus Reshev, полномочный и единственный представитель тоталитарного правительства; Tolric Graem, верховный жрец загадочной религии Green Book; а также Cliff Humboldt, шеф полиции, – все состояли на службе у демонов. Давние соперники, мегакорпорации Tetra Inc. и Khonsu Ltd., начали кровопролитную войну за сферу влияния. Никто даже догадывался, какие силы стоят за этими консорциумами. На Фаэноне появились новые правила.

Каждый достигший определенного возраста отправлялся на заслуженный отдых. Этаким Эдем после сорока. Но верно ли, что они достигали места своего назначения? Или их использовали для каких-то других, кровавых целей?

Народ меж тем объединился, роя себе могилу зубами, развлекался и знать ничего ни о чем не желал. Кроме небольшой группы, которая называла себя Проснувшимися (Разбуженными), чтобы отличить себя от

спящей инертной массы. Своей главной задачей они считали освобождение Резервуара Страдающих душ и заточение демона обратно в клетку. Разбуженные понимали, что простыми методами они не справятся, потому развивали у себя телепатию, телекинез и прочие ментальные способности. Пробужденные взяли на вооружение и экзорсизм (exorcism). Когда демон вселяется в тело человека и отказывается его покинуть, существуют способы убедить его уйти (что-то очень сильно напоминает времена инквизиции). Exorcism – это один из многих секретов Book of Nout. Там также много разнообразных спеллов (умение предвидеть и влиять на будущее, контролировать тело противника или просто собеседника, вселение в тело животного). По официальным версиям, такая книга не существует.



Однако под поверхностью, в каменных катакомбах Омикрона, проходят странные мессы поклонников черной магии, страшная книга содержит все ответы на все вопросы, но прочитавшему она выжигает глаза. История Book of Nout (Book of the Night in Masa'u) написана мудрецом-предателем – Matanboukous. Он был единственным, кто не воплотил свою душу в волшебный меч. Он не трусил: он знал, что его маленькая дочь умирает. Если бы отец бросил ее, то она не смогла бы прожить без него и дня. Во

имя своей любви к дочери, спасая ей жизнь, мудрец с малышкой укрылся в укромном месте. Имя его было проклято. Но веселая дочь Soyinka служила ему оправданием. Он написал страшную книгу, повествующую, как покорить демона. Там содержались все знания, которые собрали ушедшие мудрецы. Перед смертью дочь по его просьбе спрятала книгу в секретной комнате в Hamestaga'n.

Вы входите в город, который существует уже очень долгое время. Улицы заполнены толпами людей, транспорт перевозит пассажиров. Множество NPC наполняют улицы и дома. Игроки могут входить в любую комнату любого здания. Встреченные люди имеют свои дома, семьи, привязанности. Игровой мир слишком велик, чтобы его называть просто «карта», его предпочитают именовать «realms». Герой получает возможность прыгать, бегать, кататься клубком, стрелять. Он может сражаться голыми руками или при помощи лазерного оружия, использовать антигравитационный транспорт. Передвигаетесь вы в разных телах. Когда вас убьют, вы можете вселиться в тело того, кто подойдет первым. Это позволя-



ет играть за разных персонажей, оставаясь самим собой (но если вы вселились в тело хромоногого, то так и станете хромым). Приходится всякий раз приспосабливаться и делать продвижения в новом облике. Вы можете играть по совести: убили вас в бою – конец игре. А можете играть так, как задумывалось: убили, а вы, хихикая, вселяетесь в новое тело.

Omikron содержит новые районы, сверкающие яркими неоновыми огнями, древние архитектурные постройки, непереносимое искрометное подмигивание водной глади и пр. Все персонажи от NPC до наиболее крупных фигур игры интерактивны и вполне ответственны за свою речь. Будьте с человеком вежливы и корректны, и он ответит вам тем же, проявите неуместную заносчивость – останетесь ни с чем. Разработчики используют программу для менеджмента ваших приключений (IAM,

Intelligent Adventure Manager). Она предлагает игрокам проблемы, а также их решение. От вас не требуется непременно решить все загадки, но решения существуют, причем разные. Если надо открыть дверь, есть много вариантов: найти ключ, выбить ее ногой, взорвать, телепортироваться в помещение, не открывая ее...

PANDORA'S BOX

Разработчик: Microsoft Games
Издатель: Microsoft
Выход: сентябрь 1999 г.
Жанр: логическая игра

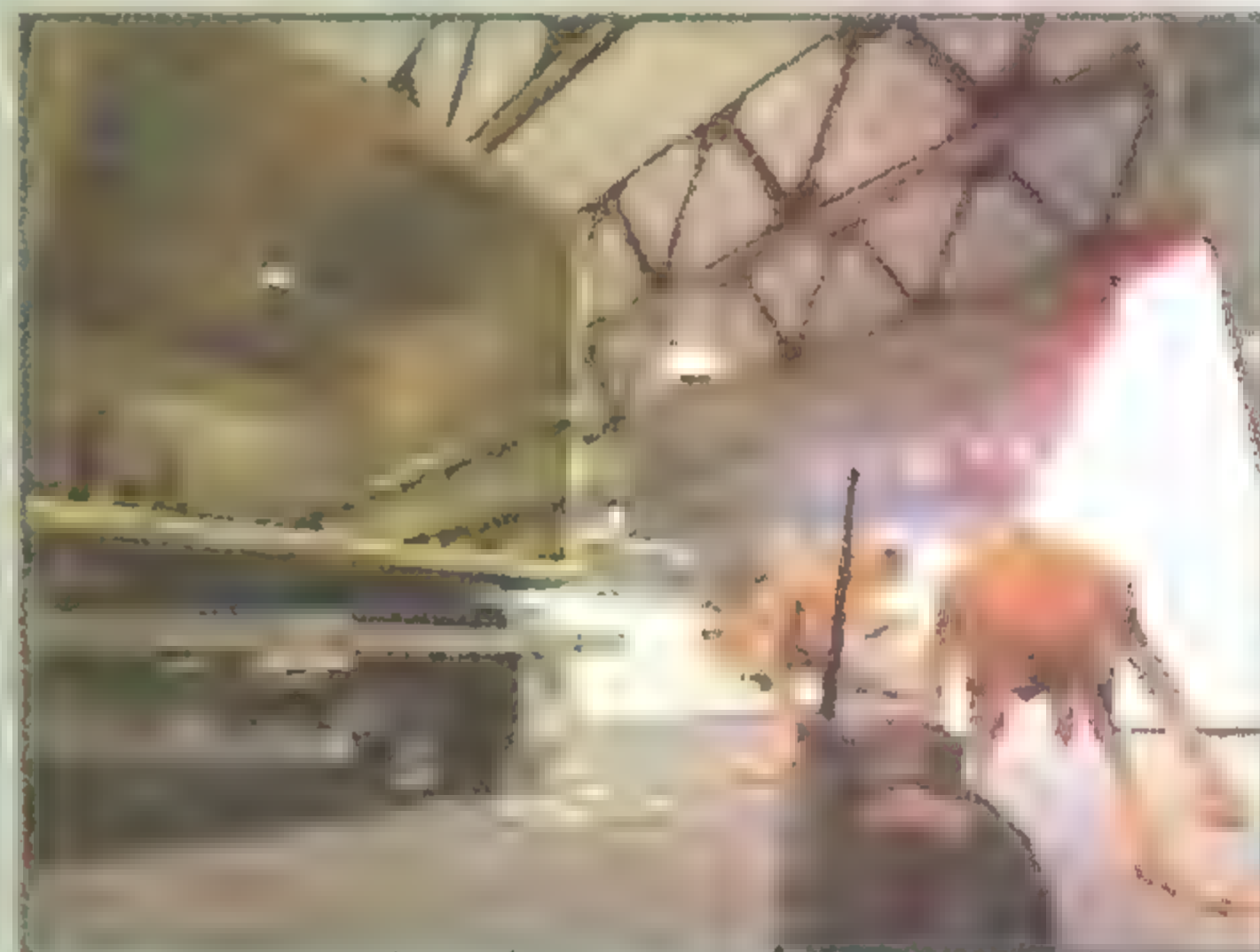
Для создания игры «Ящик Пандоры» компания Microsoft пригласила знаменитого Алексея Пажитнова, автора «Тетриса». Несколько лет назад Пажитнов уже участвовал в работе над аналогичным проектом Microsoft'a – «Microsoft Entertainment Pack: The Puzzle Collection». Однако, в отличие от этого набора головоломок, «Pandora's Box» создается целиком под руководством Пажитнова – от общей концепции игры до исполнения отдельных головоломок.

Пажитнов включил в свою игру десять типов головоломок, и почти все из них придуманы им специально для «Ящика Пандоры». Общим для всех типов паззлов является их визуальный характер. Разгадывание основано на соединении и перестановке элементов, а также поиске пространственных связей между отдельными фрагментами головоломки. Алексей Пажитнов мог бы создать логическую задачу, решение которой потребовало несколько часов. Однако руководст-

во Microsoft'a предпочло несколько иной подход. «Ящик Пандоры» будет состоять более чем из трехсот пятидесяти отдельных головоломок. Каждая из них не представит особых сложностей в решении, что позволит играющему без особого скрипа мозгами перейти к следующей. Цель создателей игры – сделать ее интересной для людей с разными способностями к логическому мышлению.

Все головоломки объединены в основной квест, придающий игре целостность и не позволяющий ей распасться на простой сборник паззлов. Главная цель вашего приключения – восстановить все шесть сторон ящика Пандоры, расположив их фрагменты в исходном порядке. Согласно древней легенде, открыть ящик Пандоры – значит выпустить на волю многочисленные неприятности, вернуть которые под крепкую крышку оказывается далеко не так про-

станции, питающийся исключительно противниками. Данное создание также можно использовать в качестве стандартного крюка а-ля «Quake».



Сколько раз мы слышали о том, что «противники смогут вызывать подмогу в случае опасности»? Теперь мы играем за солдата, каковой и является монстром в оригинальном «Half-Life», и посему сладкая возможность вызвать подкрепление по радио на сей раз находится в нашем рукаве. Следует полагать, однако, что вызывать сотни бравых морпехов можно будет только в некоторых случаях, иначе на нашу долю не останется никаких инопланетян. «Тарзанничать» на веревке тоже придется по-новому. Если вы привыкли к захватывающему крюку в бесконечных соревнованиях по «Quake», спрячьте в карман ненужные более знания. Gearbox старательно пересмотрела физику человеческой туши, качающейся на веревке, и прыгать предстоит в условиях несколько иной гравитации. Когда же вы наловчитесь просто пересекать зияющие провалы, заботливые разработчики станут засовывать в них турели, стреляющие огромной разрывной силы снарядами, чтобы у вас был стимул лететь побыстрее.



Вам также вновь предстоит побывать в мире Zen. Эта часть игрового мира подверглась особенно значительной переделке. Оказалось, что многие игроки были не готовы к встрече с трудностями чуждого универсума. Игровой процесс в этих регионах слишком сильно отличался от обычного течения событий в «Half-Life». Поэтому для «Opposing Force» разработчики постарались удалить те элементы мира Zen, которые заставили неподготов-

ленных игроков почувствовать растерянность. Несмотря на то что мир игры достаточно опасен, сохранение и загрузка происходят практически мгновенно. Поэтому у вас не возникнет больших проблем с переигрыванием сложных эпизодов. Добавьте к этому опцию автосохранения.

Оригинальная игра была великолепна в отношении одиночного режима. Разработчики задумались, как можно добиться того, чтобы и мультиплеерная часть «Opposing Force» стала таким же произведением искусства. Решение, которое они нашли, оказалось довольно оригинальным. Они не стали отрывать дизайнеров, занятый разработкой обычных уровней «Opposing Force», и заставляли их между делом кропать карты для мультиплеера. Напротив, для этой цели приглашены другие гейммейкеры. Обширные знакомства среди команд разработчиков разных компаний позволило Gearbox пригласить на роль разработчиков уровней самых известных профессионалов, каких только можно найти в индустрии. Их имена пока что хранятся в строжайшей тайне, но вполне возможно, что среди них окажется даже сам легендарный Levelord, который создавал карты для «Sin» и «Duke Nukem 3D». Всего ожидается около дюжины мультиплеерных карт.

Так что ждем, ждем с нетерпением...

NOX

Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Westwood Studios
Выход: осень 1999 г.
Жанр: action с вкраплениями RPG

Давно доказано, что игры-«полукровки», сделанные на стыке двух жанров, пользуются гораздо большим спросом у игровой публики. Взять, к примеру, «Diablo» — великолепно реализованный Action с элементами RPG. Вроде бы ничего особенного, а какая популярность! Рубишься с монстрами, и ведь не просто так рубишься, а как бы со смыслом; заклинания опять же разные, нестандартные. Красота, да и только! Но недолго осталось творению Blizzard красоваться на месте короля горы. Вот с одной стороны вторая часть поджигает, а с другой — конкуренты, которые не дремлют, а так и мечтают отхватить свой кусок праздничного пирога, использовав уже отработанную и хорошо себя зарекомендовавшую игровую систему.



сто, как освободить их. Потерянные кусочки ящика, как это и водится с древними артефактами, заботливо рассыпаны по всему миру, где мы и станем их собирать. В отличие от многих игр жанра, в которых сюжет имеет подчиненное значение и лишь предлагает повод перейти к следующей головоломке, в «Ящике Пандоры» цельность повествования стоит на первом месте. Работе над этой частью игры было уделено не меньше внимания, чем самим головоломкам. Разработчики учли и тот факт, что некоторые любители головоломок будут недовольны наличием сюжетной линии и предпочтут сконцентрировать внимание на решении самих пазлов. Поэтому для них предусмотрена возможность заниматься любой головоломкой в любое время, не будучи связанным путями сюжета. Ваше путешествие делится на семь глав, каждая связана с тем или иным мифологическим персонажем. Эти герои взяты не только из преданий античной Греции, но и из фольклора народов всего мира. Были выбраны так называемые «плутонские персонажи», которые играют важную роль в устном творчестве по всему миру. Именно они растащили кусочки, составляющие ящик Пандоры. Первая задача — поймать Maui, персонаж легенд Гаваев. Приключения проведут вас по всем континентам планеты, по улицам древних городов. Вас приглашают не только в страну загадок, но одновременно и в полный тур по истории мирового искусства. Вы познакомитесь с произведениями скульптуры и живописи, характерными для величественных культур прошлого. Вот почему огромное внимание уделено визуальному воплощению головоломок и их музыкальному сопровождению. Классическое искусство Испании соседствует с культурой Древнего Египта, а Дальний Восток предоставит вам столько же интересных загадок, как и современные небоскребы Ман-

хеттена. Головоломки, расположенные в Нью-Йорке, связаны со статуей Свободы и Таймс-Сквером. Игра не потребует от вас трехмерных графических и аудиоустройств, однако каждый фрагмент головоломок, который должен быть трехмерным, на самом деле отрендерен в 3D и в таком виде перенесен в игру. Это окажется чрезвычайно важным в тех случаях, когда перед вами предстанет головоломка, связанная с объемным перемещением

фрагментов. Важной особенностью игры является ее гибкость, позволяющая найти в ней что-то свое игрокам с совсем разными пристрастиями. К решению основной задачи можете идти различными путями, получая полную свободу в выборе следующей головоломки. Если, взявшись за очень сложную загадку, вы отчаялись ее разгадать, оставьте ее и переходите к следующей. В любой момент игры вы можете вернуться к незавершенной головоломке, и все ее элементы останутся точно в том же порядке, в каком вы их бросили. Вполне возможно, что во время дальнейшего путешествия вы сможете собрать подсказки или даже полный ответ, которые помогут вам завершить оставленную головоломку. В «Pandora's Box» полностью отсутствует ставшее привычным в игровом мире насилие. Главное достоинство игры — отсутствие каких-либо логических задач, которые необходимо решить на время. Вы можете провести над простой мозаикой хоть целую ночь, не потеряв при этом ни единого очка или бонуса. В то



же время для любителей посоревноваться предусмотрена опция сравнения, и вы сумеете удостовериться в том, что разгадали очередную головоломку на несколько секунд быстрее, чем тот, кто делал это до вас.

Главной целью, которую поставил перед собой Алексей Пажитнов, стало создание головоломок, способных су-

ществовать только внутри персонального компьютера. Забудьте о старых и привычных для нас головоломках, публикуемых на страницах газет и журналов. Ни одна из загадок, приготовленных для нас Пажитновым, по своим физическим характеристикам не может быть изложена и решена при помощи карандаша и бумаги.

Стараясь перевернуть закоснелые традиции западного «игроделания» во всех отношениях, в каких это только возможно, Алексей Пажитнов выбирает женскую аудиторию как основную для своей логической игрушки. Лучшие специалисты по маркетингу (что-что, а скрупулезно изучить рынок Microsoft умеет, пожалуй, лучше всех остальных компаний) выяснили интересную закономерность, связанную с игровой аудиторией. Далеко не всем игрокам на компьютере по душе стрессы и соперничество с противником – как в виде искусственного интеллекта, так и живого человека. Разработчики Microsoft'a удивились, когда узнали, как много компьютерных игроков предпочли бы играть неторопливо, не подгоняемые ни временем, ни нетерпеливым соперником, и получать удовлетворение от тихого самолюбования. Для них «Ящик Пандоры» создаст настоящий игровой рай, который, пожалуй, они не ощутят ни в одной другой игре. По мере прохождения игры сложность головоломок возрастает. Одним из наиболее простых типов паззлов является Focus Point, в котором необходимо перемещать фрагменты головоломки внутри блоков различного размера. В результате должна получиться цельная картинка. Очарование этой логической задачи состоит в том, что сами блоки остаются одного и того же размера. Это приводит к искажению фрагментов, которые не подходят к тем местам, куда были вами поставлены. В Overlap предложен набор фрагментов, из которых при особом старании можно сложить полное изображение. Гораздо больше усилий потребует от вас пазл под названием Image Hole. В нем вы сможете рассматривать цельное изображение только через прорезы в непрозрачной поверхности, которая скользит над основной картинкой, и необходимо точно определить, какой прорез к какой части изображения относится, не видя самого изображения целиком. Одной из самых сложных головоломок можно назвать Rot Ascope. Здесь фрагменты



изображения перемещаются по кругу, пока картинка не будет собрана, однако в тех случаях, когда они оказываются не на своем месте, части картинки искажаются, усложняя вам задачу.

RALLY MASTERS

Разработчик: Digital Illusions
Издатель: Infogrames
Выход: октябрь 1999 г.
Жанр: аркадные гонки

В свое время любителями аркадных гонок была тепло встречена игра шведской компании Digital Illusions под названием «Motorhead». «Rally Masters» во многом продолжает его традиции, хотя и не является «Motorhead'ом 2», работа над которым еще не начата. Как правило, разработчики очень любят эксплуатировать свои собственные достижения. Если движок был одобрен и пользовался популярностью, то всегда предпочтительней для скорости использовать именно его, не стараясь изобретать велосипед. Но и в этом Digital Illusions решила идти своим путем. Они отказались от «Motorhead engine», решив использовать принципиально новый, который будет передавать настроение гонок гораздо лучше прежнего. К тому же игра станет легче в управлении.

«Rally Masters» идет в разрешении 1800x1200. Изображения автомобилей в «Rally Masters» были отсканированы с



Фирму Westwood представлять никому не надо? Все знают? Вот и хорошо, перейдем к изложению фактов. В скором будущем, а именно осенью, обещают нам господа-товарищи нечто красивое, интересное, динамичное – то ли Action, то ли RPG, при рождении нареченное «Nox». Усы и хвост, то бишь история и сюжет, отличаются исключительной пушистостью, то есть интересностью. Средневековый мир, населенный магами, колдунами, монстрами и прочими исчадиями ада, со всеми атрибутами хорошей фэнтезийной вселенной. Главный герой – воин, или маг, или амазонка (кому что больше нравится) – отправляется в эпический поход с целью уничтожить повелительницу зла, демоническую королеву Несubah. И все это обставлено по высшему разряду: средневековый антураж, ужасные, но симпатичные монстры, запутанные квесты и мощная сюжетная линия. Пока все это только в проекте, но будем надеяться, что Westwood не подкачает.



Одним из основных достоинств «Nox» разработчики называют детальнейшую физическую модель. Обсчет особенностей ландшафта местности позволит вам использовать природные укрытия в качестве укрепления, прятаться от монстров за камнями или просто отступать в тень (грамотно реализованный алгоритм True Vision позволяет обсчитывать зону обзора каждого создания, и если вы скрылись в пещере, то монстр ничего не заметит, пока не уткнется носом вам в меч). Также создатели обещают внедрить в арсенал героя кучу различных ловушек и прочих интересных средств для уничтожения нежити. По последним сведениям, в игре будет насчитываться около сотни различных заклинаний и столько же средств вооружения. Одной из составляющих успеха «Diablo» стала мощная поддержка сетевой игры. Westwood также обещает сделать хороший режим multiplayer с возможностью бесплатной игры на Westwood Chat. Причем будут присутствовать оба всеми любимыми режима – и Cooperative, и Deathmatch. В последнем случае игроку придется не только крошить в капусту монстров, жаждущих его плоти, но и ставить ловушки на противника, и избегать козней одного – в общем, быть немножко хорошим и немножко дьяволом.

Чувствую, предстоит нам осенью узреть интересную схватку. И на чьей стороне – «Diablo 2» или «Nox» – будет приз зрительских симпатий, сказать пока невозможно.

SWORDS AND SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

Разработчик: Henristic Park
Издатель: Virgin Interactive
Выход: осень 1999 г.
Жанр: ролевая игра

В последнее время жанр RPG снова выходит в фавориты. Об этом красноречиво говорит выпуск таких игр, как «Baldur's Gate», «Might & Magic 7». Да и в будущем нас ожидает немало заслуживающих внимания продуктов — вторая часть «Diablo», продолжение серии «Wizardry», «Swords & Sorcery». Вот о последнем представителе данного списка мы и поговорим.



Осенью, одновременно с выходом восьмого эпизода саги «Wizardry», появится еще одна ролевая игра, которую по праву можно назвать продолжением этого знаменитого сериала. Хотя формально «Swords and Sorcery» не имеет прямого отношения к данной классической саге RPG, но в числе ее создателей D. W. Bradley, ранее трудившийся над пятой, шестой и седьмой частями «Wizardry». Действие разворачивается во вселенной Gael-Serran. Сей фантастический мир являет по своей структуре нечто среднее между фэнтезийной вселенной и нашей реальностью. Gael-Serran можно разделить на четыре основных региона, каждый из которых живет своей собственной жизнью. Все бы ничего, только вот верховный священник Cet Ude D'ua Khan поставил перед собой нелегитимную цель — добиться верховного владычества и единовластно управлять всей страной. Чтобы будущие подданные не сломали язык, произнося имя своего «повелителя», святоша придумал себе более короткий титул — Lord of Death. Вам же отводится почетная роль втолковать зарвавшемуся священнику преимущества демократического правления, а для выполнения этой похвальной задачи необходимо добыть посох Staff of Death, хранящий энергию Черного Огня. Только с его помощью удастся погубить темного жреца. Но не все так просто, как хотелось бы, ибо для получения означенного посоха герою для начала придется разыскать

реальных моделей и состоят из 750–1000 полигонов на машину. На создание треков ушло свыше 60 000 полигонов. Визуальные эффекты — dirt marping, transparent glass effects, бленды в углу экрана, погодные изменения, гравий, искры, дым, всплеск воды, отражение от водной глади, анимированные и движущиеся объекты. Для гонок любого вида очень важна (это становится стандартом) хорошая проработка звуковых эффектов. Кого они раздражают, те могут отключить звук. Зато тот, кто хочет получить объемное представление о гонках, получит удовольствие, так как качеству визуальных эффектов уделено особое внимание. Разработчики предусмотрели поддержку звуковых стандартов A3D и EAX 3D. На протяжении гонок вам доведется услышать звук разрезаемого в узких туннелях и лабиринтах воздуха. Когда вы мчитесь на полной скорости, звук создает впечатление, что ветер свистит в ушах. Также в «Rally Masters» будет использован sample tiling, т. е. различные звуки, соединяемые в случайных комбинациях. Это позволяет достичь особого реализма аудиозффектов. Поразному слышен работающий мотор, что зависит от вида на происходящее, выбранного вами. Лязг и треск разбиваемого автомобиля и радостный или огорченный, но неизменно оглушительный рев толпы. Эффект Допплера меняет природу звука, который зависит от скорости, на которой едет машина, и отделяющего вас от нее расстояния. Гонки будут проходить на шести типах местности. Вам позволят выбирать покрышки и тип трансмиссии. В отличие от «Motorhead», в котором вам с самого начала приходилось столкнуться с умелым противником, в данном случае сложность игры будет возрастать по мере ее прохождения. Свои способности гонщика можно проявить в нескольких типах соревнований. Side-By-Side предоставляет двум игрокам возможность гонять друг против друга на кольцевом треке. В Stretch Run каждый участник ведет бой со временем. В Rally Cross на треке одновременно четыре машины. Есть и класси-

ческий режим аркады. Разработано свыше пятидесяти треков. Двадцать три реальных гонщика примут участие в заездах на двадцати двух машинах. Вам потребуется около двадцати пяти часов, чтобы успешно завершить три разных режима чемпионата. В качестве музыкального сопровождения будут звучать десять техно-мелодий.

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Разработчик: Valkyrie
Издатель: Monolith
Выход: ноябрь 1999 г.
Жанр: ролевая игра

Во время нового расцвета, который сегодня переживает ролевой жанр, в мир компьютерных игр приходят традиции аниме. Созданные в этом стиле приставочные RPG пользуются широкой популярностью во всем мире, но до сих пор не получили признания среди игроков на компьютере. Действие «Septerra Core» происходит на планете, которая состоит из семи континентов (World Shells). Они находятся в постоянном движении вокруг компьютерной оболочки. Раз в каждые сто лет взаиморасположение континентов позволяет спуститься к центру планеты и подкорректировать деятельность центрального компьютера.

В качестве спутников разработчики предлагают нам восемь дополнительных героев, у каждого из которых своя история и мотивы. Однако одновременно вы руководите только тремя, включая основного. В разных случаях для выполнения тех или иных квестов требуются нестандартные навыки. К примеру, чтобы открыть замок, нужен механик. Постарайтесь выбрать именно такого умельца. Во время приключений необходимо взаимодействовать с разными персонажами. Общение — важный источник информации. Тысячи диалогов постепенно сплетают картину возникновения универсума, который, возможно, является делом рук посланцев небес. Сотни локейшенов для исследования, сюжетная линия содержит свыше пятнадцати глав.

Так как World Shells перемещаются, их кинетическая энергия передается центру планеты — массивному биоконпьютеру. Неиспользованные ресурсы возвращаются в мир в виде радиации (Core Energy), служа источником энергии для работающих механизмов или карт Судьбы. Они являются



основным видом магии. Один член команды может иметь лишь одну карту, однако, соединив их, вы получаете самое мощное магическое оружие (наподобие материи в «FFVII»). Карты не валяются на дороге. Их надо найти, а то и отнять. Можно найти до двадцати пяти карт для вашей партии. Каждая такая карта имеет свои магические способности. Удачная комбинация этих карт позволяет получить до ста десяти различных магических заклинаний. Для всей партии существует один общий источник маны.



Вы сможете увидеть врага до того, как вступите в бой. Обнаружив противников, вы сами определите свои и их возможности, что позволит верно решить, вступать в схватку или нет. Поединки будут в реальном времени (time-based). Используется система time-bar для подсчета того, может ли уже персонаж вступить в бой. Пока бар полон, возможен очередной ход. Может быть три уровня заполнения action-бара. Третий – самый длительный для подготовки, но он же означает самую разрушительную атаку. Однако учтите: за то время, что вы приседаете и готовитесь прыгнуть, враг может не дожидаться вашего сокрушительного удара и нанести его первым. Этот мир не подчиняется общепринятым законам природы. World Shells образуют семь уникальных экосистем, биоинженерия совершает здесь чудеса. Живые боевые корабли и пираты-мусорщики – вот обычные обитатели этого мира. На верхнем континенте (Outer Shell) проживает общество избранных (Chosen). Они получают все, что им только пожелается. Chosen верят, что Septerra была создана в древнейшие времена. Нечто подобное огромному часовому механизму, который функционирует согласно неведомым его обитателям целям. Исследования Избранных привели их к обнаружению древних артефак-

тов и других следов далекого прошлого. Все они указывали в одном направлении: ключ к истории Септерры, к таинственной цели ее существования, лежит в самом центре планеты – в Core. Это доставшееся от небес наследство, которое сейчас призывает Избранных к себе. Теперь же, когда Chosen начали путешествие к сердцу системы, они поняли неприятную истину. Без волшебства и поддержки им очень трудно продвигаться к цели. Их разнежила комфортабельная жизнь на верхнем континенте, с низкой гравитацией. У них слишком тонкая и нежная кожа, слабые мускулы, тела, не приспособленные к перегрузкам. Тем не менее, Chosen хотят получить свое наследство и увидеть лицо своего создателя. Вы играете роль девушки, живущей во втором World Shell'e. Maya – профессиональная мусорщица. Ваш мир расположен как раз под миром Chosens. Они используют огромное количество энергии, а вредные и ненужные отходы выбрасывают в нижние миры. Вы живете так, как и все: довольно

трудно. Но привычны к вечным проблемам бытия. Подбираете из мусора предметы, которые еще могут быть использованы для продажи. Остальное утилизируете. В то время как Chosen и их технократический режим начали свой крестовый поход, разразилась война. Множество народов нижних миров, включая и ваш собственный, оказались втянутыми в кровавые события. Сперва ваша задача заключается в том, чтобы замедлить или постараться каким-то образом обезопасить свой универсум от последствий продвижения Воинства Верхнего мира. Но потом информация о наследстве небес распространилась среди всех людей, и вы поняли, что затея самозваных наследников грозит всей системе вымиранием. Все охвачены страхом и подозрением. Единственно, что объединяет, это ненависть к Избранным.



знаменитый Mavin Sword, который, согласно преданию, был подвергнут и благословению, и проклятию. Многочисленные квесты, нелинейный сюжет – все это несомненно привлечет настоящего любителя RPG.



В походе за правое дело будут участвовать шесть приключенцев, как и в «Wizardry». По мере надобности партию можно будет разделить на две части, дабы решить какую-нибудь замороченную головоломку либо быстрее исследовать обширную местность. «Swords and Sorcery» может похвалиться детальной системой характеристик персонажей. Последняя включает восемь показателей, четыре из них являются физическими и четыре ментальными.

Также существуют второстепенные умения (skills) и специфические черты характера (traits). Ваш персонаж сможет совершенствоваться в двадцати пяти скиллах, а характер его будет можно будет описать с помощью более чем полусотни черт. Шесть школ магии дают возможность выучить более ста различных заклинаний. Ну и, наконец, такие приятные моменты, как богатый набор обликов для вашего персонажа – несколько десятков портретов и костюмов. Этакая кукла Барби для настоящего RPG'шника.

Игровой мир «Swords and Sorcery» населяют свыше восьмидесяти типов монстров, вместе с ними в мире и согласии существуют около 120 NPC. Среди рас есть как и знакомые всем эльфы, дворфы или лизардмены, так и совершенно неординарные feline и elephantine (т. е. слоноиды), плод богатой фантазии создателя сериала. Всего десять рас, и в данной ролевой системе они называются кланами. Также налицо привычное всем деление на классы по специализации – их будет пятнадцать.

Одним из сложных вопросов в современных RPG является система ведения боя. Ведь два наиболее распространенных режима – пошаговый и в реальном времени – обладают каждый своими недостатками. Да и пофазовая система схваток, считающаяся компромиссной и применявшаяся в «Wizardry», также более не устраивает D. W. Bradley. Так что придется нам иметь дело с новой системой боя, получившей название «Adaptive Time Phasing», и призванной удовлетворить как запросы новичков, так и ветеранов. Основной «фичей» АТР является возможность масштабировать ход времени, дабы получить возможность



мыслить. В продолжение стародавних традиций нам вновь предложат выбирать между одним из двух стилей прохождения игры – «Воитель» и «Приключенец», при этом первый вариант будет скорее напоминать современный 3D-shooter, нежели ролевою игру.

Как и «Wizardry», «Swords and Sorcery» отличается необыкновенным вниманием к деталям – будь то история персонажей, сражающихся вместе с вами за правое дело, мифология страны либо страницы ее многовековой истории.

Бредли понимает желание каждого игрока получить наиболее могущественный из артефактов в игре. В «Swords and Sorcery» вы сможете создавать собственные артефакты, выковывая предметы и усиливая их особыми чарами. Полученные побрякушки вы также можете назвать, как захотите. Важной особенностью игры является то, что в режиме экипировки ваш персонаж будет представлен в виде трехмерного изображения. Это сделает игру на порядок более реалистичной, чем все RPG прежних лет.

Давно уже прошли те благословенные времена, когда графика в RPG была чем-то обязательным. Современный игрок – существо привередливое. Ему хочется, чтобы гордая железяка, именуемая 3D-ускоритель, не просто занимала свободный слот в машине, но еще и хоть какую-то видимую пользу приносила. Поэтому разработчикам приходится вместе с проработкой вселенной и сюжета создавать еще и мощный движок. Такой, чтобы не стыдно было поставить на коробке значок, символизирующей поддержку 3D-ускорителей всех мастей и поколений.

И с этим в «Swords & Sorcery» все в порядке. Полностью трехмерный мир, цветное освещение и эффектная реализация различных заклинаний, возможность использовать вид из глаз либо перспективу от третьего лица – звучит все это довольно-таки впечатляюще, да и на картинках заметны явные подвиги. Кроме того, возможность играть по сети не даст вам, однажды пройдя игру, отложить ее на полку. Да и куда интереснее пройти игру от начала до конца не в компании туповатых NPC, а вместе со знакомым. Ну а про Deathmatch и говорить даже нечего – данный сетевой режим всегда был одним из самых популярных.

Так что следим за ходом разработки и ждем с нетерпением – по крайней мере, поклонникам ролевых игр осенью не придется скучать.

Вы обнаруживает, что в центре находится огромный живой организм – компьютер размером с небольшую планету. Он содержит информацию, дающую ответы на все вопросы. Игрок узнает, что Septerra – загадочное гигантское место, которое замкнуло в себе своим существованием множество загадок. Можно ли вообще разгадать тайну наследства? Если ваша миссия провалится, вы погибнете. Но даже если вы успешно решите поставленные проблемы, то никто не знает, останется ли в целостности и сохранности вся существующая экосистема и все живущее на ней, включая вас самих. Самый нижний мир должен сместиться к верхнему, возможно, они совместятся, возможно, все взлетит к чертям. Ясно одно: движение таких огромных континентов влечет за собой катастрофические последствия.

Семь плавающих континентов, которые своим строением напоминают слои луковицы, дают широкий простор для фантазии. Нижние миры бедны. Чем выше вы поднимаетесь, тем технологичнее и богаче окружение. Особую атмосферу создают спецэффекты – тени, туман, снег, дождь.

World Shell One – земля Избранных. Очень тонкий слой атмосферы. Деревья из-за низкой гравитации растут высокими. Люди тоже высокие и тонкие. Самые распространенные представители флоры и фауны – деревья и насекомые. Население считает себя прямыми потомками Marduk'a, древнего героя Septerra, сына ее Создателя. Правительство состоит из Tribes, каждой из которых управляет лорд. Во главе лордов – Император. Избранные постоянно враждуют между собой. Именно они унаследовали все древние технологии и разработки ушедшей цивилизации. Потому они самая технологически развитая нация.

World Shell Two – мир утилизаторов мусора. Стоит из двух разных экосистем. Огромная пустыня и небольшие островки леса. Живность – многоножки, напоминающие крабов, и насекомые. Основное население живет в городе под названием Oasis. В древние времена они бродили по пустыне, в последнее время осели и построили город вокруг огромных труб, качающих воду, неизвестно кем построенных. Немногим более двадцати лет назад население резко сократилось. По их территории прокатилась жестокая война, развязанная двумя лордами. Техника мусорщиков находится на достаточно высоком уровне. Механические слуги помогают наводить порядок на городских улицах.

World Shell Three – перекрестье старых и новых идей. Мир гор и лесов. Даже когда погода хорошая, на континент может обрушиться flash winter. Это случается несколько раз в году. Тепло солнца закрывается верхними перемещающимися мирами. Во время этих периодов на землю падает густой снег, почву покрывает толстый лед. Животные тяжелые и очень сильные, отличающиеся повышенной живучестью, что объясняется их постоянным сопротивлением природным условиям. На Shell 3 собраны представители самых разных культур. Каждый из них специализируется в торговле. Самый большой город – Wind City, занимается торговлей водой. SouthFarm – маленький городок, расположенный на юге, традиционно торгует helgak'ами и другими крупными животными, найденными в этом мире. Большинство городов обнесены толстыми стенами, на ночь все двери запираются, люди боятся выходить на улицы, так как все боятся происков некромантов. Monks и Holy Guard of the Seven Winds, оба из города Ветра, предлагают свою защиту от привидений. Каждый город имеет свою собственную систему управления: например, монархию в городе Ветра (правда, в последнее время ее заменил президент) или демократию.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Разработчик: Accolade
Издатель: Infogrames/Electronic Arts
Выход: октябрь 1999 г.
Жанр: автомобильный симулятор

Серия игр «Test Drive», включающая в себя собственно «Test Drive» и «Test Drive Off-Road», принадлежала



виртуальному перу компании Accolade. Теперь, когда Accolade приобретена Infogrames, основательной переработке подверглась и концепция серии «Test Drive Off-Road».

Девизом серии по-прежнему остается «реальный автомобиль, едущий в

реальных условиях». Пятнадцать треков проложены по одиннадцати типам местности в Тибете, Нью-Йорке, Луизиане, Вермонте и горах Канады. Свыше тридцати транспортных средств, на использование которых разработчики получили лицензию, в том числе AM General Hummer, Dodge Ram V12, Dodge T-Rex, Ford Explorer, Ford F150, Saleen Explorer, Chenoweth Fast Attack Vehicle, Jeep Wrangler и Jeep Grand Cherokee. Напомним, что в «Test Drive Off-Road 2» было всего 12 треков и 20 автомобилей.



Значительно сложнее стала и система игровой физики. Теперь вам уже не удастся запросто взлететь на холм или спуститься с него – придется выбирать место, наиболее подходящее для спуска или подъема. В отличие от предыдущих частей данной игры, на этот раз вы получите возможность подстраивать свой автомобиль индивидуально для каждой трассы. Эта система получила название «the right truck for the right track», то есть «правильная машина для правильного трека». Эта маленькая хитрость заставит вас потерять немало свободного времени в поисках идеальной комбинации. Вы сможете подбирать тип резины, трансмиссии и подвесок. В то время как подготовка к гонке предоставляет широкие возможности для настроек автомобиля, само управление остается аркадным. Разработчики полагают, что подобный компромисс окажется по сердцу и хардкорным виртуальным автомобилистам, и незатейливым любителям, однако, как показывает практика, всем угодить обычно не удается.

Ваш маршрут не ограничен железным барьером. Автомобиль, за рулем которого вы находитесь, потому и называется «внедорожником» – вы можете проламываться через заборы, сносить небольшие деревца и иными способами сокращать себе путь. Но самое интересное, что ждет вас в дороге, – это возможность совершать головокружительные прыжки. Разные типы покрышек по-разному станут месить грязь и воду, сама же грязь может на-

капливаться на вашей автомашине, и это обстоятельство не сделает ваш путь к победе более легким.

Компьютерные оппоненты научатся понимать разницу в типах автомобилей. К примеру, машина с хорошими способностями к преодолению подъемов (такая, как Dodge T-Rex) направится прямо в гору, тогда как менее приспособленный к этому внедорожник предпочтет обогнуть препятствие. Новый игровой движок под названием SurRender поддерживает Direct 3D, OpenGL и Glide. Игра разрабатывается не только для персонального компьютера, но также и для PlayStation и Game Boy Color. Как и в предыдущей части, «Test Drive Off-Road» предлагает вам участвовать в гонках World Tour. Данные соревнования разделены на несколько классов, и вам необходимо успешно закончить гонки в одном из них, чтобы продвигаться дальше.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

Разработчик: Nihilistic Software
Издатель: Activision
Выход: ноябрь 1999 г.
Жанр: ролевая игра

Вам, наверное, уже известно, что ролевые игры могут быть не только компьютерными, но и настольными. До недавнего времени только одна система настольных RPG получила широкое распространение в виртуальном мире – знаменитые Advanced Dungeons and Dragons. Однако с недавних пор в мир компьютерных ролевиков пытается вторгнуться компания Whight Wolf Studios, которая предлагает совершенно иной взгляд на фэнтези и жанр RPG. Общее название этого готического и неуютного универсума – The World of Darkness. Данная ролевая система состоит сразу из нескольких темных, мистических миров. В них действуют вампиры и оборотни, черные маги и призраки. Вселенная AD&D – это светлое фэнтези, начало которого было положено Говардом и Толкиеном. Миры Whight Wolf Studios ближе к черным мистическим романам Лавкрафта. В ближайшие месяцы на прилавках должна появиться первая компьютерная игра из вселенной Whight Wolf – «Werewolf: The Apocalypse». За ней следует рассказ о других не менее мрачных обитателях этого темного мира – вампирах. Вопреки тому, во что мы привыкли верить, эти мерзкие твари вовсе не были

уничтожены крестоносцами и инквизицией. Они без особых проблем существуют и в современном мире и коротают время за тем, что бесконечно воюют друг с другом. Команда, которая взялась переносить на экран монитора происхождения вампиров, имеет за плечами славный боевой опыт – «Dark Forces», «Jedi Knight», «Descent», «Descent II», «Requiem», «Quake: Dissolution of Eternity», «Quake II: Ground Zero», «StarCraft», «Falcon 4.0», «Indiana Jones and the Infernal Machine». Как видите, основное ядро команды составляют выходцы из LucasArts.

Разработчики стремятся к тому, чтобы ролевой процесс простирался гораздо дальше, нежели сосредоточенное наворачивание статистики. Игровые события подтолкнут вас к осознанию того, кем вам пришлось стать (то есть вампиром), ценностей, которыми вы руководствуетесь, всей вашей системы миропонимания.



Самоназвание вампиров – The Kindred, что означает «кровные родственники». Этим эвфемизмом они пытаются скрыть от самих себя свою мерзкую сущность, ибо правда действует на них почти так же разрушительно, как яркий солнечный свет. Принужденные жить в постоянном полумраке, вампиры предпочитают в качестве мест обитания крупные города. Гниющая атмосфера готического мегаполиса, подземные переходы и канализации – вот каковы представления вампиров об уюте и комфорте. Вампиры считают себя высшими существами (а кто так не считает?), однако на деле они напрямую зависят от человечества, ибо именно людьми они и питаются. Светлыми ясными днями, забившись в убогие щели, вампиры трясутся от страха, ибо людям достаточно только осознать их существование, чтобы уничтожить. Мрачные кровопийцы понимают, что у них нет ни малейшего шанса, если их отношения с людьми дойдут до открытого противостояния. Поэтому вампиры пускаются на самые необычные хитрости, чтобы скрыть свое существование. Та из них, что положена в основу

будущей игры от Nihilistic, называется «Маскарад», и цель ее состоит в том, чтобы убедить человечество, будто сверхъестественных существ вовсе нельзя встретить в природе.

Но до того как вы окунетесь в вонючие подземные этажи современных мегаполисов, кишящих крысами и вампирами, вам предстоит еще немало отмахать ролевого времени. Вы начинаете свой путь в качестве Christof'a Romuald'a, рыцаря, живущего в двенадцатом веке. Он принадлежит к религиозному ордену Swordbrethren'ов (Братьев Меча). Это одно из объединений христиан-крестоносцев. Такое начало не должно вас удивлять, ибо, согласно общепринятым данным, сам граф Дракула начинал свою деятельность как ревностный слуга католичес-

кого покусали его тогда в Чехии халтурно, и перешел он на сторону вампиров по большей части от обиды на Иегову. Со временем (как-никак, 800 лет прошло) былой запал у Ромуальда прошел, он начал хандрить, ковыряясь в остатках собственной души да рассматривая, что осталось там человеческого.

Чем эта веселая история грозит нам, игрокам? К сожалению, полным отсутствием возможности позлодействовать! Парадоксально, конечно: ведь нас вроде бы пригласили поиграть в вампиров. Однако стоит нам только покрошить в капусту нескольких мирных жителей, как сущность вурдалака поднимает голову в Ромуальде и тот перестает контролировать свои поступки, став полностью неуправляемым с клавиатуры и мыши. «Мы являемся монстрами потому, что не хотим стать еще большими чудовищами», — таков девиз героя-вампира. И целью нашей станет не обучение его новым умениям, а сохранение в нем способностей старых, наполовину утраченных, то есть того, что осталось в нем человеческого. Наш персонаж — это трагический герой, история его печальна, но разворачивается она вовсе не в ходе видеороликов, которые проматываются в коротких перерывах между поединками, закупкой обмундирования и тренировкой в гильдиях. Надломленность существования получеловека, полувампира разработчики хотят передать в самом игровом процессе, вплетая в него любовь и предательство, жадность и политику. Достаточно сложная задача, но вполне выполнимая (вспомним «Anvil of Dawn»). Помимо Праги, когти нашего вампира поскребут по улицам средневековой Вены и современного Лондона, Нью-Йорка, а завершится его почти тысячелетнее путешествие в канун 2000 года. Несмотря на то, что игра является сложной RPG, ваш персонаж выполнен по последнему слову технологии, которую раньше можно было увидеть только в шутерах от первого лица. Управлять своим вампиром вы станете преимущественно мышкой. Помимо Ромуальда, в партию вурдалаков входят еще трое, однако они присоединяются к Кристофу не с самого начала, а примазываются к его славе по ходу дела. По скверной современной привычке, эти новые компаньоны обладают собственными личностями, мотивами и планами на будущее, что еще никогда не упрощало жизнь командира ролевой партии. К счастью, им все еще можно будет отдавать приказы во время сражения, а также заставлять их таскать принадлежащие вам вещи. Поединки будут происходить в реальном времени. Сразу возникает вопрос: как управиться с четырьмя бойцами? Для сих целей предназначены групповые стратегические команды. Ожидается, что вампирам доступны оружие и тактиче-

ские приемы, которыми нам еще не приходилось пользоваться. Врожденной чертой вампиров является способность чувствовать слабости другого вурдалака. Вы можете превратить свои пальцы в когти и отхватить голову вражескому вампиру; насадить его на кол и тем самым обездвигать до тех пор, пока не взойдет солнце (таким образом, он умрет); вы в состоянии оборотиться волком или легким облачком тумана, а также использовать вурдалачий аналог магии — силу, носящую гордое название Дисциплин. И, разумеется, вампиры могут в полной мере пользоваться обычным человеческим оружием, которое становится тем более разрушительным, чем дальше по временной шкале продвигаются ваши приключения.

WIZARDRY 8

Разработчик:

Sir-Tech

Издатель:

Sir-Tech

Выход:

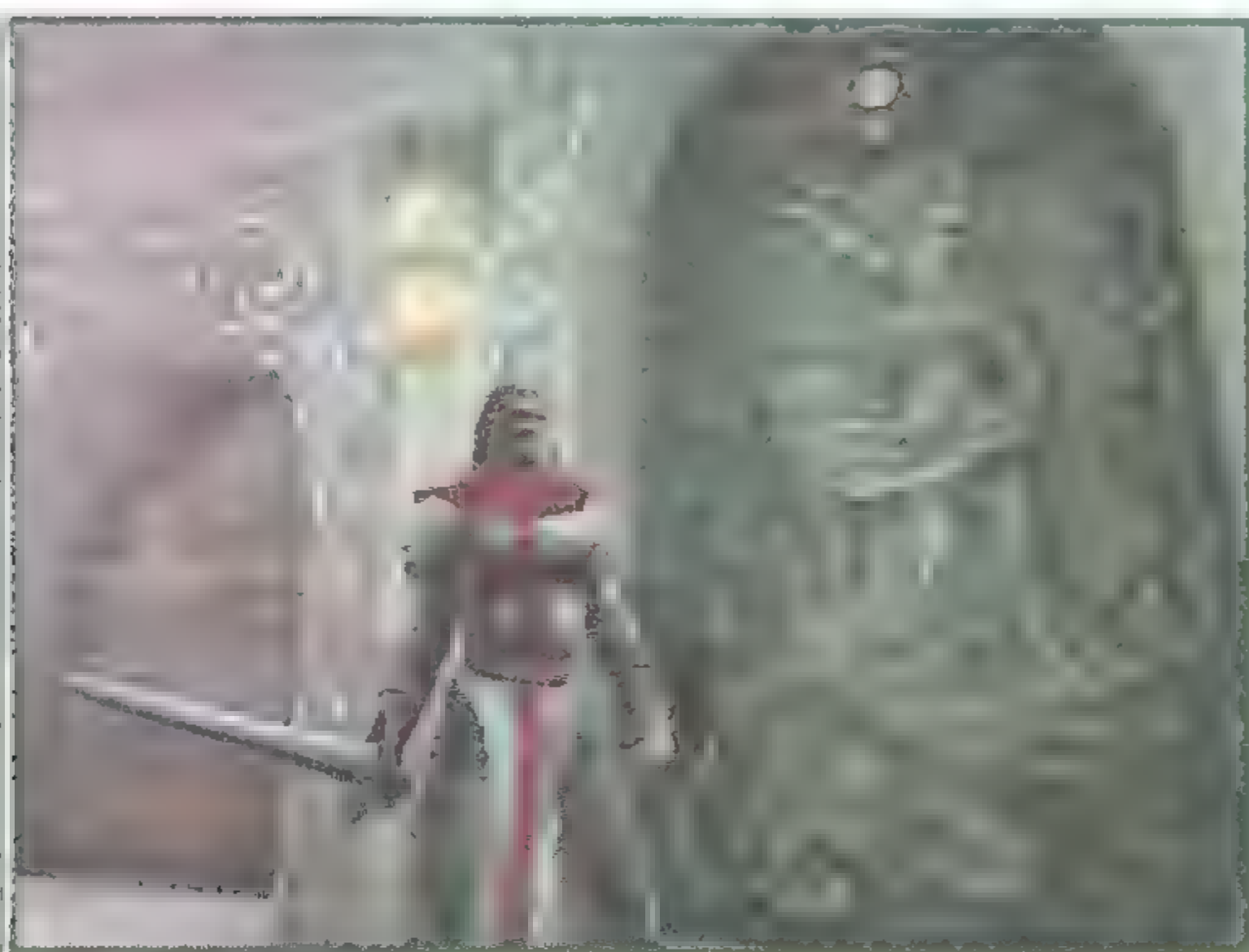
ноябрь 1999 г.

Жанр:

ролевая игра

«Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant» заканчивается тем, что Dark Savant улетел, захватив с собой Astral Dominae. Это очень могущественный артефакт. Он заключает в себе сферу жизни, ее сокровенный секрет. С его помощью можно создавать или разрушать целые универсумы. Он предоставляет тотальное господство над всем живым. В игре продолжает свое развитие сложная эпическая сюжетная линия. Существуют еще несколько артефактов, которые тоже дают их обладателю огромную силу. Две могущественные расы T'Rang и Umpani знают секрет магического предмета и охотятся за ним. По своему характеру T'Rang — захватчики. Это похоже на насекомых существа, передвигающиеся на задних конечностях. Очень организованные, они путешествуют от одной космической системы к другой, буквально высасывая из недр планеты золото и другие ресурсы. Пришельцы безжалостно расправляются с местным населением, окружая их поселения и полностью уничтожая. Операциями захвата руководят надсмотрщики. Центром событий становится небольшая планета Dominus, задворки Cosmic Circle. Она замечательна тем, что является местом рождения Astral Dominae, а также родиной Cosmic Lords. Многие дороги начинаются с небольших тропинок на Dominus, и много секретов спрятаны и ждут своего открытия.

Ваше появление и действия вызовут разную реакцию окружающих. Практически невозможно предугадать, как развернутся события. Все зависит от вас. Команда является довольно экзотической группой, которую объединяет только стремление спасти свой



кой церкви. Очевидно, есть между католиками и вампирами какая-то скрытая связь, природу которой еще предстоит определить. Итак, наш храбрый Кристоф Ромуальд был весьма доволен своей миссией и успешно побеждал монстров и всяких язычников (читай: героев Толкиена). Но даже отважного крестоносца могут подстергивать неудачи. Кристоф был ранен в битве, происходившей в Венгрии. На лечение Ромуальд был направлен в монастырь, расположенный в Праге. Однако на родине майора Земана крестоносца ожидало неприятное знакомство. Он встретил женщину-вампира, которая, нещадно искушав его, превратила Кристофа в вурдалака. Ромуальд заключил, что со стороны господ Бога это было порядочным свинством, ибо ему следовало хоть чуть-чуть подстраховать своего верного слугу. Поэтому Кристоф без промедления превратился в бездушное чудовище (вообще у крестоносцев это всегда быстро происходило). Затем, начистив клыки (правда, как установил агент Малдер, клыки бывают не у всех типов вампиров), новоиспеченный вурдалак Кристоф отправляется в приключение длинной в восемь сотен лет, чтобы участвовать в бесконечной войне вампирских кланов. Закавыка, однако, еще и в том,

мир и изменить ход истории в лучшую сторону. В ткань игры вплетены необычной формы дайсы и свитки. Прекрасный новый мир открыт для приключений и испытаний. Новая экосистема, древняя цивилизация, весьма отличающаяся от Lost Guardia и его земель прошлого. Даже глубины моря теперь доступны вашему пыливому исследованию. Беспрецедентное внимание к малейшим деталям, которое стало визитной карточкой создателей серии, и на сей раз проявится в создании политических интриг, запутанных действий, подоплеке событий.

Все перипетии литературной канвы позволяют созданному универсуму существовать, как бы не обращая на вас особого внимания. Вы не являетесь центром игры. Можно пройти весь путь, добиться поставленной цели, но не узнать и половины того, что произошло, потому что вы в свое время не поговорили с тем или иным человеком, не сделали чего-то или свернули не на ту улицу. События сами по себе случились, но для кого-то они открылись, а для вас – нет. Эта особенность («world state» – игра может развиваться и без вашего присутствия) является предметом особой гордости разработчиков. Вторая особенность – концепция «real RPG». Все продумано до мелочей. Все предметы рассортированы. Это позволяет сразу погрузиться в игру, не утонув в подробностях мелкого менеджмента и статистики. Возможность портирования персонажей из предыдущих игр серии («Bane of the Cosmic Forge», «Crusaders of the Dark Savant», «Wizardry Gold»). Игра собрала все наработки, которые были в серии, и использовала их на основе современных технологий и современного видения проблемы. Новый движок со свободным обзором на 360 градусов обеспечивает динамический блеск и мерцание на всех гладких металлических, хромовых и зеркальных поверхностях. Представлены одиннадцать рас и пятнадцать классов персонажей. Вам противостоят сто типов монстров. Против них смело используйте свыше девяноста различных анимированных спеллов. Магия разделена на несколько типов (Fire Spells, Divine Spells и пр.) Каждый спелл имеет разный уровень мощности. Они, как правило, не устаревают. Добавлены новые спеллы, новые эффекты. Переименованы некоторые эзотерические скиллы, пропала необходимость долго искать разницу между Theosophy и Thamaturgy.

Расы – люди, эльфы, карлики, гномы, хоббиты, faeries, люди-ящеры, драконы, rawulf'ы, felpurr'ы и mook'i. Добавлены специальные особенности, чтобы каждая раса действительно отличалась от других. Люди – идеальные персонажи. У них самая сбалансированная статистика, сильные и слабые

стороны уравновешены. Все показатели в норме. Люди являются примером стабильной и надежной расы. Elv'ы – маленькие созданыца с острыми ушками и широкой улыбкой на мордочках. Они интеллектуалы. Хорошо обучаются, смывленные, схватывают все на лету. Преуспевают в магии. Очень ловкие, передвигают свои крошечные тельца с невероятной скоростью и легкостью. У Dwarf'ов богатая родословная, так как они берут начало среди лесных и пещерных карликов. Любят приключения. Несмотря на небольшие размеры, традиционно очень сильны. Их крепость и жизнестойкость делает их хорошими бойцами. Кроме того, они могут быть великими магами. В подземных пещерах можно найти целые поселения гномов. Гномы упорны, сильны и проворны. Их внешний вид и малый размер могут обмануть врага, который недооценивает их как противников. Гномы отличаются любознательностью и хорошо обучаются. Hobbit'ы – елейные маленькие зверюшки с быстрыми проворными пальчиками. Очень дружелюбны, терпеливы. У них сладкая речь, которая позволяет одурачить собеседника или расположить к себе. Их хорошо использовать для добывания информации. Миролюбивы и дружелюбны. Faerie – самая маленькая и ловкая раса. Крайне деликатны и очаровательны. Они легкие и довольно слабые, это ограничивает их выбор вооружений. Отличные маги и воры. Человеческая часть Lizardmen'ов позволяет им ходить на двух ногах и разговаривать. Они не интеллектуалы. Многие просто стараются избегать их. Зато они отличные бойцы. Их единственное устремление – убивать. Роковое смешение крови человека и дракона привело к появлению расы Dracop'ов с уникальными способностями. Они очень сильные, проворные и стойкие. Из них получаются отличные рейнджеры, воры и бойцы. Rawulf'ы – преданные и сердечные создания. Это вид собачьих с повышенным интеллектом. Передвигаются на двух лапах. Способности разносторонние. Отличные жрецы. У них густой мех, скорость, ловкость и проворство. Felpurr'ы – очень далекие предки кошек. Унаследовали от предков особую грацию, ловкость и проворство. Очень красивы, передвигаются на задних лапах. Повышенный интеллект. Mook'i – загадочные и таинственные создания. Их предки и происхождение неизвестны. Сила удачно комбинируется у них с повышенным интеллектом. Способны очаровать любого. И обмануть.

Огромная коллекция экземпляров PCs и NPC. Создание персонажей не вызовет особенных затруднений. Однако есть несколько новых черт, добавлены некоторые образчики флоры и фауны. По-новому переработана характеристика, известная как «Personality». Ее

показания имеют прямое влияние на отношение и реакцию людей, которых вы встретите. А также это прямая демонстрация того, как член вашей команды воспринимает окружающий мир. «Personality» влияет на коммуникационные способности героев. Команда теряет статус глухонемых, и они примутся комментировать все происходящее. Заумные речи Lord'a или отрывистая речь грубоватого Lizardman'a, у которого опилки вместо мозгов, создадут впечатление вашего виртуального присутствия в мире игры.



Появляется новый класс – «Gad-geteer». У них, как и у всех персонажей, множество новых возможностей, что позволяет сохранять и укреплять баланс игры. NPC очень активны и персонализированы. Ведут с вами осмысленные беседы, а также вступают в разговоры друг с другом независимо от вас. Они помогут вам найти что-то на карте, с ними можно заключить союз или торговать. За хорошую плату они предложат свои услуги и пойдут с вами. Ваша партия состоит из шести человек. Ее можно увеличить, наняв одного или двух NPC, так что максимальное количество участников будет восемь. Если у вас вдруг возникла охота поубивать всех, вам представится такая возможность (раздерите на части всех 3D-крейчеров). Сохранена традиционная верность прежней пофазовой боевой системе. Монстры более не выпрыгивают на вас неизвестно откуда. Они могут охотиться на вас, окружать или даже отслеживать по следам ваших башмаков. Нападающие банды сами решают, преследовать вас или нет, могут изменить траекторию движения, если сочтут целесообразным. Вы можете атаковать врага, находясь на расстоянии от него, или убежать, даже если вас уже атаковали. Игрок получил возможность осматриваться в самых разных направлениях, строить защиту, исходя из наиболее удобной в стратегическом плане позиции. В случае необходимости поставьте наиболее слабых членов команды в середину.

400

ОТНОСИТЕЛЬНО ЧЕСТНЫХ СПОСОБОВ ОТЪЕМА ДЕНЕГ...

Лето, благословенная пора отпусков, проявляется во всех областях человеческой деятельности, накладывая своеобразный отпечаток на повседневный распорядок дня, внося расслабленность и некую обломовщину, что ли. Душа рвет узду обыденных забот, застенчиво просит развлечений: то ли красивой любви, то ли экзотических лакомств, и обязательно моря и солнышка и чего-нибудь необычного. И все мы, повинувшись зову души и тела, бросаем свои дела и отправляемся отдыхать. Причем отдых может варьироваться от кругосветного путешествия до банального сидения дома с любимой книжкой, а в роли обожаемого курорта могут выступать и Гавайские острова, и лавочка в тени развесистого вяза под окном дома. Здесь важны не средства и не реализация, здесь важна цель, и все мы по мере возможностей пытаемся ее достичь. Чтобы набраться свежих сил, сменить обстановку, чтобы, в конце концов, зимними вечерами было что вспомнить, сидя у конфорки электроплиты «Дружба». Отдых нужен всем, и здесь ничего не попишешь.

А теперь представьте себе тех несчастных, которые по тем или иным причинам не могут вырваться из делового водоворота жизни, оторваться от работы, закрыть глаза на обывательскую волокиту, дабы побыть наедине с природой, с близкими и дорогими сердцу людьми. И вынуждены они, как и раньше, вставать по будильнику, пить черный кофе без сливок, есть засохшие бутерброды (ведь все близкие уехали отдыхать), мыть посуду и тащиться на работу, жарясь под лучами летнего солнца и мечтая лишь об одном: бросить все это и умчаться на заслуженный отдых. И какая у такого несчастного после этого работоспособность? Ноль целых две десятых? Или сойдемся на трех для ровного счета? Человек звереет, он охладевает даже к любимому делу, мечтая совсем о другом. А ведь таких обиженных индивидуумов не сотни, а десятки тысяч во всех областях бизнеса. И знаете, сдается мне, что среди разработчиков игровой продукции таких замученных немало. Иначе как объяснить временное снижение качественной планки вышедших в июне и в июле игр? Ну что вы, я ни в коем случае не хочу сказать, что тем из нас, кто предпочитает отдыхать за компьютером, не во что будет иг-

рать. Хорошие игры всегда найдутся. Но и плохих этим летом также немало.

ВСЕМИ ЛЮБИМЫЙ...

Не знаю, долго ли еще жанр Action продержится на пике популярности (подозреваю, что достаточно долго: ведь человеку свойственно чувствовать свое превосходство над оппозицией, будь то рисованные монстры либо вредные полосатики, и вымещать внутреннюю неудовлетворенность в виртуальном мире), но пока это так, а значит, воздадим ему должное – рассмотрим кандидатов на звание «лучший Action месяца». Только позвольте вначале оценить всех претендентов, а потом уж выносить вердикт.

Зря все так плохо относятся к бездарным mission pack'ам, сиквелам, add-on'ам и прочим недоделанным играм. Посудите сами: ведь это хлеб насущный для разработчиков. Ведь они старались, писали свой собственный графический движок, придумывали вселенную и персонажей, в общем, поработали на славу. И сразу же после выхода удачного проекта придумывать что-то новое с нуля просто никаких сил не хватит. Вот и появляются всевозможные сиквелы, expansion'ы, наборы новых карт, миссий, уровней и прочей чепухи, которая вроде бы много времени на разработку не требует, но имеет полное право продаваться в отдельной коробке за отдельную цену. Фанаты – они на то и фанаты, что за футболку с изображением любимого героя целое состояние выложат.

Так что не побрезгуйте, товарищи игроки, не пройдите мимо продолжения к Unreal – **Unreal Mission Pack: Return to Na Pali**. Разработчики не схалтурили, а даже несколько улучшили и без того неплохую игру. Появился новый сюжет (построенный перестановкой слагаемых старого), где бедному зэку совсем не светит долететь до Земли и доживать свой век в почете. Нет, старый конь борозды не испортит – гроза всех Скаарджей снова в строю. И, надо сказать, за время его отсутствия на планете многое изменилось. Появились три новых вида монстров, причем в их толпу каким-то непонятным образом затесался космический десантник. Бедняжка, видать, спятил и поддался на уговоры Скаарджей, посуливших ему 15 персональных рабов и виллу на лазурном море. Так что

теперь придется сражаться с братьями по разуму. Одно хорошо: на каждого нового монстра по одной не менее новой пушке. И так понятно, что ввести в арсенал Unreal что-нибудь полезное достаточно трудно (все, что можно было придумать, уже придумали), поэтому разработчики ограничились апгрейдом существующего оружия. Специально для любителей Quake добавили нормальную ракетницу. Здесь список нововведений можно было бы закрыть, лишь упомянув про энное количество дополнительных уровней, если бы не одно «но». Старый Unreal отличался ужасной «глюкавостью». И никому не известно, почему за четыре года разработки Epic так и не пришло в голову нанять профессиональную команду бета-тестеров. Лишь год спустя, выпустив с десятком патчей, игрушку довели до ума. В Return to Na Pali все баги отсутствуют как класс. В силу чего продолжение можно посоветовать всем, у кого оригинал либо вообще не запускался, либо безбожно глючил. Остальным – лишь постольку, поскольку можно было бы предложить любой добротный сделанный add-on к хитовой игре.

А вот **Descent 3** можно, пожалуй, порекомендовать первому встречному. Так, для ознакомительных целей, чтобы знал, что культовая идея – на то и культовая. Ее можно видоизменить, довести до современного уровня визуальную часть и выпустить на рынок. И она, как и четыре года назад, будет пользоваться огромным успехом. Не спорю, разработчикам удалось сделать неплохой графический движок. Разработчики придумали новый сюжет и создали новых, еще более злостных (но не менее тупых) роботов. Разработчики, в конце концов, тщательно проработали физику полета, сделали управление кораблем более простым и «отзывчивым». Но на практике мы получили все тот же старый добрый Descent со всей его играбельностью. Стоящая игрушка, однозначно стоящая, хотя порою жаль, что создатели побоялись внести глобальные изменения, дабы не отвратить поклонников. Авось получилась бы не просто хорошая игра, а настоящий мегахит.

Всем любителям симуляторов боевых шагающих роботов компания Activision в этом месяце приготовила сюрприз. **Heavy Gear 2** – продолжение не самого удачного роботосимулятора, вышедшего из-под компилятора создателей Mechwarrior. Оно определенно заслуживает внимания, являя собой доказательство того, что разработчикам еще не окончательно наплевать на мнение игровой публики. Первая часть провалилась – значит, что-то здесь не так. Значит, надо послушать, что скажет потребитель, и сделать по своему. При взгляде на игру создается впечатление, что вторую часть совсем

другие люди делали, у которых и руки на месте, и голова укомплектована всем, чем надо. Следование канонам мощной вселенной Heavy Gear делает игру стильной и интересной. Графическое исполнение нельзя назвать выдающимся, тем не менее, движок сделан под игру. Именно под эту игру. И его возможности по анимации небольших полигональных моделей используются на полную катушку. Движения роботов плавны и весьма реалистичны. Добавьте сюда возможность не только ходить и прыгать, но еще и лежать, бегать, летать, ползать и кататься на роликах. Плюс идеальный баланс сил в игре – легких путей не ищите, их нет. Численность войск противника напрямую зависит от крутости вашего робота – чем лучше вы его экипируете, тем сильнее будет защита врага. Добавьте сюда неплохую командную модель, позволяющую управлять отрядом из нескольких роботов (причем действительно управлять, а не вести на поводке группу тупых соратников). Вот и получается у нас интересная ситуация: лицензия на вселенную Battletech теперь у Microsoft, а настоящие роботосимуляторы выводятся почему-то только у Activision. Видать, не в имени дело, а в чем-то другом. Не исключено даже, что в опыте и умении.

Попытки слить два самых кассовых на данный момент жанра – RTS и 3D-Action – предпринимались, предпринимались и, как мне кажется, предприниматься будут до скончания веков. Ведь перспектива-то в случае удачи вырисовывается самая что ни на есть радужная. Только представьте – «Quake & Starcraft killer в одном флаконе». Деньги, слава, всеобщий почет и обожание обеспечены. Только вот не выходит у Данилы-мастера каменный цветок. И так он его повернет, и сяк, то сделает трехмерную стратегию с самоуправляющимися юнитами, то 3D-Action со стратегическими элементами – ан все не то. И не факт, что когда-либо получится эдакий гибрид ума и реакции, осмысленности и стремительности. В одном случае надо давать игроку полный контроль над ситуацией, передавать, так сказать, управление в первые руки, в другом – оперировать тактической моделью, дать игроку возможность принимать решения глобального масштаба. И не факт еще, что найдется такой гений-самородок, чтобы и с мышкой на «ты», и юниты у него стадами не бегали, а строем ходили, демонстрируя врожденную смысленность.

Заниматься разглагольствованием можно еще очень и очень долго. Однако обратимся к фактам. На данный момент существует всего несколько тактических 3D-Action'ов, причем большинство представителей, вроде Kingpin, лишь именуются этим гордым именем, а на практике все тактические

нововведения носят исключительно косметический характер. Но обратим наш взор на Spec Ops или, скажем, Delta Force. Первый, при всей своей привлекательности, к сожалению, «отличился» довольно-таки сильными упущениями по части движка. Поэтому и не снискал себе мирового призвания, хотя вписался в историю игровой индустрии. Еще были Commandos, в которых явно пахло тактикой. Но в общем и целом удачно смешать Strategy и 3D-Action еще никому не удавалось.

Так бы мы и жили, если бы не появление **Hidden & Dangerous** – первой разработки молодой чешской команды Illusion Softworks. Игрушка с первого взгляда привлекает к себе внимание всех критиков на E3, получает широкую поддержку со стороны популярных игровых изданий, и берется под крылышко Talonsoft – известного лидера в производстве тактических wargame'ов. И что же предстает перед нашими изумленными глазками? Очередной тактический симулятор абстрактной группы пехотинцев. Сбалансированный до безобразия, трудный, но интересный до умопомрачения. Эдакий Commandos в 3D, причем в таком 3D, что только сплошной выигрыв и практически никаких недостатков. Игра суровая, как жизнь, напряженная, как жизнь, и, как жизнь, вечно новая и неповторимая. Не проходите мимо, такие моменты встречаются очень редко.

Ну и напоследок, раз уж заговорили о хороших играх, упомянем **Outcast**. Не каждой игре суждено всколыхнуть игровой мир, вывести его из состояния покоя, заставить кипеть и бурлить. Жанр, само собой, 3D-Action. Само собой, с вкраплениями Adventure, заумным сюжетом и большой толпой дружественных NPC (классические Action'ы уже давно не в цене, нынешнего игрока заставить убивать монстров за «красивые глазки» невозможно; ему, видите ли, мотивация нужна). Сюжет прост, с претензиями на культовость. Недалекое будущее, год этак 2000 с небольшим. Вечно во всем виноватые ученые, открывшие проход в потусторонние миры. Обитатели этих миров, не принявшие посвящение из рук землян, решили им самим мозги вправить. И на пике всего – главный герой: сильный, смелый, умный, ловкий, только с бедрами и грудью не повезло (как-никак игра по внешнему виду – чистый клон Tomb Raider).

Теперь представьте себе иную вселенную. Огромный неизведанный мир, живущий по своим собственным законам, где каждое мыслящее существо знает, что ему делать и зачем ему это делать. А на вас – ноль внимания. На первых порах жутко, но чрезвычайно интересно. Главный герой перемещается по всем континентам в поисках пяти магических кристаллов (это он так

думает), попутно пытаясь свергнуть тиранию плохих чужаков, дабы хорошие чужаки смогли пожить в свое удовольствие. И ведь это не просто беготня по кочкам. Нет, вас ждет динамически развивающаяся сюжетная линия, где от ваших действий будут зависеть дальнейшие события. Каждый мир отличается своим собственным, невиданной красоты ландшафтом. Здесь самое время поговорить о графическом исполнении игры. А лучше просто промолчать, так как никакими словами не передать ту красоту, что удалось воссоздать разработчикам в Outcast. Воксельный движок позволяет с доселе невиданной степенью детализации формировать огромные игровые миры. А спецэффекты заслуживают чуть ли не наивысшей похвалы за всю историю компьютерных игр. Грамотно реализованные атмосферные эффекты, такие, как туман и прозрачная вода; внедрение новейших технологий bump-mapping (позволяет накладывать текстуры на рельефные поверхности); DOH (Depth of View – фокусирование четкости на ближнем объекте и частичное замыливание удаленных объектов) – при взгляде на список особенностей графического движка даже и не верится, что все это возможно.

Игра обогнала свое время. А ведь она демонстрировалась еще на прошлогодней выставке E3. Так почему же разработчики держали свое маленькое чудо на коротком поводке, не отпуская в мир? Здесь и кроется основной... даже не недостаток, нет – особенность. Имя ей – Системные Требования. Уже успели обзавестись Pentium III? Поздравляю, теперь сможете играть в Outcast в разрешении 400*300 со средней степенью детализации. Ведь воксельные движки не умеют использовать 3D-ускорители, и узким местом в машине становится не видеокарта и не количество оперативной памяти, а вычислительная мощность вашего процессора. Так что представьте себе праведный гнев всех игроков, если бы появилась игра, тормозящая при высокой детализации на самой мощной технике того времени. Да-да, прецеденты были, и даже в России. Но не будем о грустном...

ГАНГСТЕРСКИЙ ВОПРОС

Реальность нашего времени накладывает свой отпечаток на большинство выходящих игр. Популярны темы, обсуждаемые повсеместно, ложатся в основу новых игр. Чем сейчас заняты умы населения? Войной с Югославией? Пожалуйста: меняем имена главнокомандующих, убираем одну букву из названия стран, завязанных в конфликте, и делаем игру. Популярность обеспечена – ведь все прекрасно видят истинную подоплеку, и завуалированные намеки на реальные события

воспринимаются на «ура». Но ведь есть еще и извечные темы, которые никогда не выйдут из моды: Великая Отечественная война, истории пиратской эпохи и гангстерская эра. Кстати, о гангстерах: что-то в последнее время вышло немало игр, повествующих о тяжелых буднях всевозможных крестных отцов 30-х годов. То ли криминальная активность повысилась, то ли разработчики детективов начитались, но факт остается фактом. И лето 1999 года ознаменовалось появлением сразу трех экранизаций гангстерского вопроса.

Kingpin: Life of a Crime – яркий пример, доказывающий, что в хорошей игре умопомрачительная графика – это далеко не самое главное. Главное все-таки, выражаясь простым языком, «сам процесс». 3D-Action от создателей Redneck Rampage и Cyberia, кровавый, жестокий, полный черного юмора и нецензурной лексики, но атмосфера бандитско-гангстерской среды передана просто великолепно. Чего стоит хотя бы начальный эпизод, где демонстрируется завершающий этап разборки, а именно – «почетный вынос тела» и предание его земле (в конкретном случае – местной помойке). А дальше начинается Quake в мире насилия и порока. Где все имеет цену, все продается и покупается, за исключением вашей жизни, которую любой местный авторитет с пушкой может взять задаром. Хорошо реализованная командная модель с возможностью тактического управления своими подчиненными. Оригинальная сюжетная линия, разбитая на несколько логически связанных эпизодов. Полное освещение иерархической бандитской лестницы: от уличной «шавки» с огрызком свинцовой трубы до уважаемого «пахана», руководящего своей собственной «шавкой». Толковые программисты, причем даже не столько программисты, сколько дизайнеры уровней и художники. Движок Q2 не подвергся каким-либо глобальным изменениям, но несомненно изменился в лучшую сторону. Чего стоят одни модели, которые буквально самую малость не дотягивают до скелетных персонажей из Half-Life! Что называется, здесь подправил, там подправил – и получилась совсем другая игра. Ключевые моменты (физика, баланс оружия) менять не стали, дабы чего-либо не попортить, а все остальное... скажем так, «видеоизменили».

Но это Hatrix. Остальные, наверное, мало отдыхали, или плохо спали, или решили схалтурить. В общем, если говорить вкратце, то оставшиеся две игры просто не заслуживают внимания. Почему? Судите сами. О похождениях крестного отца повествует нам продолжение игры **Constructor – Street Wars**. Уже по названию видно, что игра посвящена уличным разборкам. Только позвольте прежде, чем продолжать

критическую поездку на бульдозере, задать вам один вопрос: «Вы в первую часть Constructor играли?» Да? Тогда спасибо за внимание – можете переходить к следующему абзацу. Потому как разработчики отважились на кощунственный поступок – клонировать свою собственную игру с ног до головы. Изменилось название, изменилось место действия, персонажи и прочие юниты теперь называются другими именами. Все остальное осталось на прежнем уровне. И графика, и звук, и цель, и структура, и, что самое страшное, тактическая модель. Ведь именно из-за нее провалилась первая часть довольно-таки неплохой и оригинальной игры. Теперь вы помощник местного мафиози, вам следует ублажать своего босса, расширять зону его влияния и увеличивая доход. Несколько типов юнитов, несколько типов строений, возможность апгрейда и четыре вида ресурсов, три из которых вы сами можете производить. Все. Те, кому нравился, при всех его недостатках, первый Constructor, могут позволить себе покупку второй части. Остальным бы не порекомендовал.

Далее. Не успел появиться Kingpin, как его уже попытались «перепеть» на свой лад. Получилась игра **Respect Inc.**, со слов разработчиков – «3D-Action с элементами стратегии». Где они там стратегию увидели – просто ума не приложу. Есть главный персонаж, которому не дают покоя местные власти. И, дабы избавиться от их пристального внимания, персонаж решает отправиться на большую землю и попытать счастья в Штатах. Счастье появляется в виде двух-трех бродяг, желающих нашего путешественника поздравить с прибытием, а заодно и поинтересоваться содержимым его карманов. Все. Дальше практически линейный 3D-Action. Убиваем местных гангстеров, зарабатываем себе уважение в глазах других бандитов и призываем их под свое крыло. Это, вероятно, и называется стратегическим элементом. Только вот что за радость вести за собой тупых болванов, не способных даже сказать «Ма-ма», когда их поливают градом пуль? Набор миссий ограничен, полечиться и купить оружие можно лишь старым, дедовским способом, то бишь заглянул в мусорный бак – нашел там аптечку, а если повезет – и противотанковое ружье. Одним словом – кра-со-та. После таких игрушек начинаешь по-настоящему ценить те редкие экземпляры, которые потом называют мегахитами.

ДОЖДАЛИСЬ...

Как правило, каждый из нас в отдельно взятый момент времени ждет выхода какой-либо интересной игры. Проходят месяцы, нам скармливают по крупницам интересные факты, дабы ин-

терес не угасал, мы носимся по сайтам в поисках свежих картинок, скачиваем видеофайлы, иногда даже сидим со словарем, пытаюсь вникнуть, что же именно имели в виду хитрые разработчики, ответив на вопрос «Ну когда же!?» одной лишь фразой «When it's done». И потом эта игра появляется. Все сломя голову несутся в магазин, притаскивают домой коробку и дрожащими руками вставляют гладенький, только что отпечатанный CD-Rom в CD-привод. А часа через два-три откладываем мышь и задумываемся. Вроде бы все так, вроде бы все обещанные нововведения присутствуют, но... Чего-то не хватает. И первая часть (если она была) вроде как даже милее...

Хит или не хит? Вот в чем вопрос. И, принимая в расчет разницу во вкусах, надеяться на скорое разрешение сего вопроса было бы чистой воды безумием.

Так все-таки хит или не хит? А кто его знает. Не поймешь сразу... Тем более когда игрушка, как фирменный коктейль тов. Молотова, состоит из обещаний «смешать Myth с Lords of the Realm и добавить немного Civilization». И ведь по предложенному рецепту не скажешь, что именно это за продукт. Следовать ему пытались многие, только вот творения получались абсолютно разные. В этом месяце, например, с подачи Eidos пришел к финишу еще один претендент на звание «стратегии-всех-времен-и-народов», **Braveheart** от Red Lemon. Игра, которая наравне с Shogun обещала впервые выдать более или менее приемлемое смешение немного разных жанров и поджанров. Причем обещали все это объединить так, чтобы выносить стратегические решения и управлять страной можно было и на тактическом уровне, не сходя с поля боя, так сказать. Обманули. По сути перед нами две разные игры – «ручные» сражения можно просто пропускать, превращая Braveheart в некое подобие Warlords. Режим битв может порадовать разве что больших любителей RTS: тактическая часть сильно напоминает режим Skirmish в любой real-time strategy – те же случайные миссии. К тому же стратегическое управление лишено гибкости все тех же Lords of the Realm – экономическая модель до предела упрощена, хорошо еще, что дипломатия играет более или менее важную роль. Впрочем, не все так плохо, как мы пытаемся вам доказать. Приятная графика, грамотный интерфейс, Шотландия, борьба за независимость и William Wallace, наконец.

Braveheart вышла добротной и хорошей игрушкой. Если бы это был любой другой, менее разрекламированный и пафосный проект, про недостатки просто забыли бы. А так... Мы вправе ожидать большего.

Аналогичная история наблюдается с **Total Annihilation: Magic Kingdoms**. Первая часть золотыми буквами вписала свое имя в анналы игровой истории. А вот вторая производит двойное впечатление. С одной стороны – сбалансированная тактическая модель, четыре оригинальных расы и множество интересных находок и нововведений. С другой... С другой та же самая игра, до боли похожая на первую часть. Повторение, конечно, мать учения, но вот удовольствия от этого мучения весьма сомнительное. А графическими фокусами и поддержкой списка 3D-ускорителей на три страницы сейчас уже никого не удивишь. Придется сделать неутешительный вывод: Magic Kingdoms не суждено пройти славный путь оригинальной Total Annihilation – слишком много досталось в наследство от первой части. А игрок – существо привередливое. И не мне вам рассказывать, как он относится к клонам.

И как это ни печально признавать, всеми ожидаемая седьмая часть длинного RPG бестселлера – **Might & Magic 7** – также является своего рода клоном себя самой. Покупаешь, запускаешь, начинаешь играть, а потом долго пытаешься понять: и чего это там разработчики целый год с выпуском тянули?! Ведь движок остался прежний, монстры остались на том же низком, спрайтовом уровне, и все так же вблизи превращается в буйство цветов и пикселей. Появилась поддержка 3D-ускорителей, которым торжественно поручили заглаживать спрайты и реализовывать немногочисленные спецэффекты: туман, воду, огненные взрывы. «Да при чем здесь графика?!» – возмутится бывалый RPG'шник. Да, несомненно, история и квесты, вселенная и персонажи – все это достаточно весомо в жанре RPG. Не буду отрицать, Ван Каненгхему снова удалось создать великолепную сюжетную линию, сбалансировать и уравновесить игровой мир. Но, господа, целый год ваять новый сюжет и не выделить месячишко-другой на все остальное?! Знаете ли, Might & Magic – хорошая игра, сильная, стильная. Всем понравится: и начинающим, и мастерам. Тем более что достойных конкурентов у нее пока не наблюдается. Но нет в ней изюминки, и ничего здесь не поделаешь.

В начале лета появился-таки на белый свет очередной долгострой игрового рынка – **Jagged Alliance 2** от Sir-Tech в локализации фирмы «Бука». Не будем обсуждать достоинства и недостатки перевода, дабы не быть предвзятыми (автор никоим образом не переваривает русифицированные игры, даже если их переводом занимались настоящие профессионалы), а поговорим о самой игре. Долгострой свою репутацию отстоял – вторая часть на все сто процентов имеет право носить

гордое имя Jagged Alliance. Все, что обещали разработчики, тем или иным образом оказалось в финальной версии. Загрузив игру, сразу же узнаешь старых знакомых, испытывая странное чувство, как будто бы ты вернулся из долгого путешествия в знакомые места. Новое оружие, новый сюжет, порядком доработанный интеллект противников... все как положено. Исправлены досадные недочеты первой части, доработана походная система ведения боя, появился нормальный менеджмент людских ресурсов и военной техники в виде сетевых магазинчиков, где можно купить или продать любую нужную вещь. А главное – атмосфера та же самая. Запах крови и легких денег. Это не забывается. Это надо видеть. В это надо играть.

И напоследок обратимся к одному из самых противоречивых выражений двадцатого столетия: «Быть плохим – хорошо». А заодно и рассмотрим **Dungeon Keeper 2**, игру, где вы являетесь средоточием зла, управляете своими миньонами и рвете на куски добрых рыцарей и магов. Надо сказать, сей процесс доставляет огромное удовольствие. Итак, сиквел знаменитой игры, в свое время перевернувшей мир с ног на голову. Шутка ли: американцы проповедуют запрет насилия в компьютерных играх, немцы запрещают Carmageddon, а тут выходит такое. Игроку предлагается примерить на себя личину мага-чернокнижника, хранителя подземелий, и защищать свои чертоги от посягательств добрых рыцарей и магов. Вторую часть даже язык не поворачивается назвать клоном. Настолько хорошо разработчики переработали все самое лучшее и выпустили великолепное продолжение (ближайшая аналогия – третья часть «Героев Меча и Магии»). Мрачная атмосфера подземелий, суетливые чертята, снующие с мешками золота, глупышки-гоблины, колдуны и прочая нечисть. И все они готовы отправиться на смерть по одному движению вашей руки. Два десятка миссий, добротная сюжетная линия, динамичное действие – Dungeon Keeper 2 вышел за рамки жанра и уже не является простой RTS. Это отдельная игра, игра, где так приятно почувствовать себя плохим.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

Как всегда, приличное количество игр либо не заслуживают внимания вообще, либо подходят исключительно лишь для фанатов – основная масса игроков, убитая то ли жарой, то ли отсутствием отдыха, их предпочитает просто не замечать. На этот раз среди аутсайдеров оказались два продукта на тему морских сражений: Map of War 2 и Fighting Steel. Вторая часть Map of War вообще не заслуживает внимания – выпустить в середине 1999 года

игру с настолько устаревшей графикой мог либо глубокий оптимист, либо душевнобольной. Fighting Steel же в чем-то намного лучше раскрученной Jane's Fleet Command, однако переусложненность процесса и неудобство управления автоматически вычеркивают ее из одного ряда с продукцией Jane's.

Остались без внимания в июле и поклонники автосимуляторов и просто симуляторов. Для последних единственным событием стал выход долгожданной MiG Alley, где нам все-таки разрешили немного посидеть за штурвалом МиГ-15 и поохотиться за «Фанатомами» на малых высотах. Фанатам гонок вроде как даже было из чего выбирать, однако вряд ли они остались довольны. Castrol Honda Superbike 2000 и Sega Rally Championship 2 – две новые игры на старую тему. По сути, и CHS 200, и SRC 2 – практически точная копия первых частей. Чуть лучше графика, чуть лучше управление, но ничего принципиального. Советовать можно либо поклонникам, либо тем, кто пропустил оригиналы. Единственный серьезно новый продукт, Official F1 Racing, действительно новым можно назвать лишь с трудом – все симуляторы «Формулы 1» отчасти похожи друг на друга. В данном случае перед нами явный середнячок – ничего выдающегося при приятной графике и доступном непрофессионалам управлении. Во всяком случае, не аркада (в отличие от BreakNeck, довольно посредственной «гонялки» с применением оружия).

Хотелось бы закончить на Psychic Force 2012 и Skydive. И если первая – банальная трехмерная драка, причем средняя по всем показателям, то вторая – явный пример игры, единственной в своем роде. Скажите, много ли вы встречали симуляторов прыжков с парашютом в своей жизни? Вот то-то и оно...

Знаете, суетливая у нас все-таки жизнь. Все куда-то спешат, чего-то хотят. Как из рога изобилия, сыплются новые игры. Большинство из них тут же оказываются в забвении, так как не несут в себе ничего нового и оригинального. Что-то достается на растерзание фанатам, одержимым идеей, которым лишь бы главный герой (героиня, вселенная) был, а все остальное не так важно. И лишь единицы находят место под солнцем, оставляя о себе добрую память в сердцах игроков. Итог: 99 процентов середнячков с мягким откатом в «хуже некуда» и меньше одного процента хороших игрушек. Это же все-таки коммерция. Сиквелы, приквелы, mission pack'и, add-on'ы – здесь все средства хороши. И когда все четыреста способов заработать деньги на игровой братии будут трижды использованы, придумают четыреста первый, можете не сомневаться.

Лучшая
«экранизация»
бандитских разборок
за всю историю
компьютерных игр

Разработчик: **Lucas Entertainment, Inc.**
Издатель: **Interplay Productions**
Выход: **1999 г.**
Требования: **P-100, 32 MB**
Жанр: **3D-экшен**

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Указания босса были краткими и четкими: «Выбросьте этого парня на помойку! И чтобы я больше никогда и ничего о нем не слышал!» Подручные исполнили все в точности, и не их вина, что у «этого парня» оказалось гораздо больше жизненных сил, чем можно было предполагать. Не успели двое бандитов покинуть темный тупик, как он встал на ноги, смачно выругался, подобрал валявшийся рядом обрезок водопроводной трубы и отправился на поиски виновников своего нынешнего положения. Очень скоро боссу придется опять услышать о нем. И, наверное, не раз.



Примерно так начинается игра Kingpin – своеобразная смесь экшена, квеста и стратегии. В ней вам придется сражаться со злыми и коварными врагами, выполнять просьбы и поручения встречающихся по пути персонажей, решать головоломки и, конечно же, бегать, прыгать, карабкаться и ползать. Ну а в конце, как водится, «победитель получает все!» – дом в центре Радиосити, большую кучу денег, раблепных подручных и власть над всей криминальной (а может, и не только криминальной) Америкой.

Основу игры составляет крутейший экшен. Пистолеты, шотганы и автоматы не смолкают ни на минуту, разрывы гранат и вой ракет быстро становятся привычным звуковым фоном. Разборки происходят в самых неожиданных местах: на замусоренных улицах Даунтауна, в трущобах Поасонвиля, на складах и пирсах заштатного порта и, наконец, в ши-

карных залах главного небоскреба Радиосити.

Однако излюбленный американский принцип «сначала стреляй, потом думай» тут не проходит. В игре много нейтральных персонажей, с которыми просто необходимо побеседовать. Кто-то даст вам полезные сведения, кто-то продаст нужную вещь, ну а кто-то предложит выполнить задание, пообещав в качестве платы ключ от следующего уровня или свою неоценимую помощь.

А помощь порой бывает ой как нужна! Наняв за десятку бомжа с обрезком трубы, вы можете направить его разбираться с блондинкой, греющейся у горячей бочки. Парочка громил с пистолетами смогут вместо вас «замочить» местного авторитета и его собаку.

А парень с автоматом надежно прикроет вас со спины во время нешуточного боя с бандой Мокера. Впрочем, со всеми этими проблемами вы сможете справиться и самостоятельно. А вот вскрыть сейф без помощи профессионала вам не удастся, так что, прежде чем идти «на дело», придется заручиться поддержкой матерого «медвежатника». Как вы понимаете, даром на вас работать никто не станет: любая услуга должна быть оплачена, и порой очень дорого оплачена.

Вот почему от начала и до конца игры вам придется заботиться о состоянии своего «счета». Иногда можно найти пачку «зеленых» или мешок с монетами в холодильнике квартиры, хозяина которой вы только что отправили к



праотцам. Но основную массу денег вы получаете, обшаривая трупы поверженных врагов. Утихомирив бомжа в сливном коллекторе, вы разживетесь не более чем парой-тройкой баксов, а вот с тела босса местной банды можно снять и сотню.

Деньги нужны вам не только для оплаты услуг: в каждом эпизоде игры присутствует оружейный магазин. Заглянув туда, можно пополнить свой арсенал каким-нибудь хитрым оружием, прикупить патроны к нему, обзавестись броней, а главное – поправить здоровье.

Конечно, большие и малые аптечки попадают к вам и во всяких потайных местах, но добраться до них бывает совсем не просто.

Есть в игре и «тихие гавани» – это местные клубы и бары. В них не принято выяснять отношения, затевать драки со стрельбой. Народ тут отдыхает, заводит приятные знакомства, планирует предстоящие операции. Правда, за вход в эти «очаги культуры» тоже приходится платить. Но эти затраты окупятся с лихвой.

Именно в барах вы найдете заказчиков, сможете нанять самых крутых помощников, обменяете ненужные вам часы на позарез необходимый ключ. Наконец, просто приятно слегка расслабиться, хоть какое-то время не ждать внезапного выстрела в спину или разрыва гранаты под ногами. Только здесь вы можете от души обложить любого клиента, не опасаясь, что после очередного вашего высказывания он достанет шотган и вышибет вам мозги.

Тут пора рассказать о том, из-за чего на коробке с игрой написано «Только лицам старше 18-ти лет!», – о

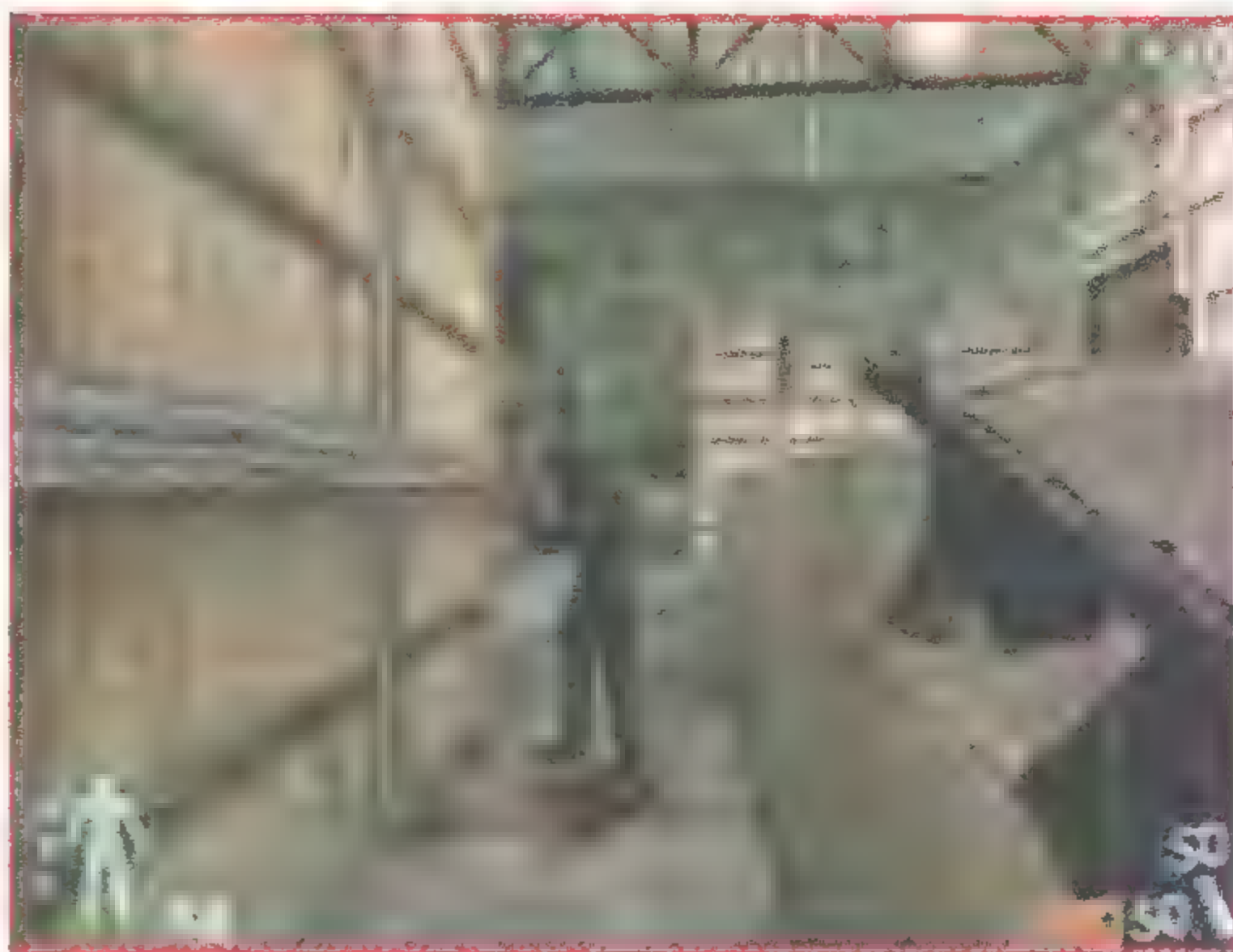
ее весьма специфической лексике. Наверное, вы слышали или читали, что в Kingpin все вещи называются своими именами. Бомжи и бандиты, девицы легкого поведения и бармены забегаювок изъясняются так же, как и в реальной жизни, безо всяких там пауз и би-и-ипов. Кому-то это придется по душе, а кому-то нет. Авторы игры позаботились и о тех, и о других: имеется два варианта инсталляции игры, в одном ненормативная лексика присутствует, а в другом ее нет.

Советую выбрать именно второй вариант: потерять вы ничего не потеряете, а разговоры персонажей игры станут более разборчивыми. И без того понять дикцию многих из них трудно, если же еще они богато уснащают свою речь специфическими словечками, то и вовсе невозможно.

Да и ничего такого особенного в этой ненормативной американской лексике нет, всего-навсего рабский перевод нескольких (причем не самых сильных) выражений из родного великорусского.

Напоследок несколько слов о графике. Она в игре просто великолепна! Честно говоря, я даже не ожидал такого от не самого нового движка Quake 2, очевидно, разработчики как следует над ним поработали.

Да и уровни проработаны прекрасно: множество интересных «фишек» типа проезжающих по туннелям поездов, движущихся вагонов и летающих трамваев.



Выбросите и этого парня на помойку!



Графика:

Звук:

Играбельность:

9.0

ПРОХОЖДЕНИЕ НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ

Игра состоит из шести эпизодов, каждый из которых разбит на несколько уровней. Подобная архитектура стала уже почти стандартом, однако для тех, кто с ней пока не знаком, поясню: передвигаться между уровнями можно свободно в обе стороны, а из эпизода в эпизод – только последовательно. Другим отличием эпизодов от уровней, характерным только для данной игры, является то, что действовавшие на вашей стороне персонажи в следующий эпизод не переходят. Так что не стоит нанимать подручных в конце эпизода.

Большинство уровней игры довольно большие, на них имеется множество открытых, закрытых и потайных помещений. Посещать их все вовсе не обязательно, но желательно. Поскольку для подробных описаний уровней не хватило бы всего объема журнала, я упоминаю только те тайники, которые лежат недалеко от главного пути. Остальные, если хотите, найдите сами – время на прохождение эпизода не ограничено, так что можете блуждать там сколько хотите.



При поиске потайных мест имейте в виду, что двери в игре бывают открытые, закрытые и нарисованные. Первые открываются нажатием клавиши **F**, вторые при том же действии издадут характерный звук, а вот третьи ничего не делают. В отличие от каморки папы Карло, в игре за нарисованными дверями ничего нет, так что искать туда проход бесполезно. Закрытые двери открываются ключами или специальными переключателями. Но есть тут любопытная особенность: как правило, все двери закрыты с одной стороны. Если вы найдете обходной путь и подойдете к такой двери с другой стороны, она откроется без труда и перейдет в разряд открытых. Попадают и совсем интересные двери: вы их открыть не можете, а вот при подходе ваших подручных они почему-то открываются сами. Возможно, это просто глюк.

Интерактивность окружения, как и во всех играх жанра, весьма мала. То

есть вам позволено двигать, ломать и взрывать только отдельные элементы уровней. Бесполезно пытаться стрелять по дверям, хотя некоторые из них слетают с петель после взрыва стоящих рядом бочек. Ящики можно ломать только маленькие, те же самые можно и двигать. Стекла в окнах бьются только прозрачные, да и то не все. Еще можно взламывать вентиляционные решетки и заколоченные двери, но опять-таки далеко не все.

По поводу оружейных магазинов. У меня как-то не возникло необходимости покупать там оружие и боеприпасы. Все это можно добыть на трупах врагов или в потайных комнатах. А вот броня в игре попадает редко, поэтому ее-то и стоит покупать. Кроме того, иногда бывает полезно поправить там здоровье. Собственно говоря, я бы посоветовал каждый раз, оказавшись возле магазина, доводить здоровье до максимума.

Все приведенные ниже советы по прохождению игры относятся к низшему и среднему уровню сложности. Если же вы чувствуете себя достаточно крутым, чтобы играть на более высоком уровне, то зачем вам какие-то советы?

ЭПИЗОД 1: ГРЯЗНЫЙ ГОРОД

Начало игры не обнадеживает: вы валяетесь где-то на задворках Даунтауна, без единого бакса в кармане, с шестидесятью восемью процентами здоровья и обрезком стальной трубы в качестве оружия. Вот с этим-то «стартовым капиталом» вам и предстоит добраться до самых вершин американского дна. На первом уровне основная ваша задача – приобрести кое-какую экипировку, подправить здоровье и заработать хоть немного денег. Дело это непростое, поэтому постараюсь объяснить все подробно.

Вылезайте из помойки и отправляйтесь в город. Первый же встреченный мужик предложит вам купить у него монтировку всего за один бакс. Бакса у вас нет, но его можно выколотить из парочки, стоящей неподалеку. Только будьте осторожны: они примутся обрабатывать вас вдвоем, так что придется побегать. Нашарив на трупах поверженных врагов несколько баксов, возвращайтесь к мужику и покупайте монтировку (обязательно спрячьте оружие, а то он в панике убежит и придется его долго разыскивать).

Поднимайтесь по лестнице, проходите под арку, не обращая внимания на дремлющего там алкаша, и сворачивайте налево. Там стоит громила, которого можно

нанять за десять баксов. Пока он вам не нужен, да и денег не хватает. Поэтому идите дальше и расправьтесь со стоящей под фонарем девицей.

На соседней площади бродят два бандита, один из которых вооружен пистолетом, а другой – трубой. Уберите сначала того, что с пистолетом, а потом, подобрав оружие, и второго. На их крики из подвала может выскочить еще один бандит с пистолетом, если же он не появится, спуститесь вниз и расправьтесь с ним там.

Если пройти до конца подвала, можно попасть на следующий уровень, но не спешите: вы еще не закончили все дела на первом. Возвращайтесь к громиле и нанимайте его за десятку. Идите дальше мимо арки, из которой вы недавно вышли, побеседуйте со стоящей в темном углу девицей, а потом уберите ее. Пройдя дальше, вы окажетесь на площади перед складом, где увидите еще двух бандитов. Натравите на одного из них своего подручного, а вторым займитесь сами. Скорее всего, подручный тут и погибнет, но не расстраивайтесь: он нужен только в этом эпизоде, без него вам в одиночку было не устоять против двух хорошо вооруженных громил. Убрав обоих, вы получите заряды к пистолету и шотган. С таким солидным вооружением уже можно отправляться на следующий уровень. Но сначала обшарьте соседний склад – там много всяких полезных вещей, а охраняет его всего один бандит. Обязательно прихватите стоящую на столе в самой дальней комнате фляжку с виски, она вам впоследствии очень пригодится. Перед тем как идти дальше, загляните в оружейный магазин и доведите уровень здоровья хотя бы до 75 %, а лучше до максимума.

УРОВЕНЬ 2. The Saviors

Это уровень представляет собой предельно простой лабиринт. Если на каждой развилке поворачивать в одну и ту же сторону, вы пройдете его за пару минут. Причем, если поворачивать влево, вы, скорее всего, никого по пути не встретите. Но лучше сворачивайте направо, тогда на середине лабиринта



вы обнаружите дверь в потайной склад местной банды. Только учтите, что его довольно хорошо охраняют как снаружи, так и внутри. Впрочем, на складе есть несколько аптечек, так что потерянное в стычке здоровье можно будет восстановить.

Больше в этих трубах ничего интересного нет, отправляйтесь дальше и выбирайтесь наружу через дверь, рядом с которой написано «South 15».

УРОВЕНЬ 3. The Street

Именно с этого уровня вам предстоит попасть в следующий эпизод, но предварительно придется посетить еще два уровня. Идите по проходу и сворачивайте в первое же правое ответвление. Лавируя между обрушенными балками, выбирайтесь наружу и сворачивайте налево, на площадь.

По замыслу дизайнеров уровня дальнейший ход игры должен быть таков: вы заходите в гараж, обнаруживаете там мотоцикл, на котором можно бы отправиться дальше, но мотоцикл неисправен (нет аккумулятора). Тогда вы отправляетесь в ближайший бар, находите в мужском туалете (в женский можно не заглядывать — ничего такого там не увидите) обиженного человека, у которого какие-то хулиганы отняли часы. Он просит вас разыскать их и вернуть ему, а взамен предлагает ключ от секретного склада местной банды. Вы нанимаете в баре двух громил, с их помощью добываете часы, обмениваете их на ключ и отправляетесь дальше на поиски аккумулятора.

Но раз уж я вам все это рассказал, можно действовать проще. Часы находятся у громилы, выгуливающего на площади собаку, так что сразу же убейте собаку, а потом и ее хозяина. Только если со здоровьем у вас совсем плохо, можно сначала заглянуть в бар, нанять громил и расправиться с похитителем часов с их помощью. А больше они вам и не понадобятся.

Подберите часы, обменяйте их в баре на ключ и отправляйтесь обратно в туннель. Выбирайтесь через другой выход в маленький дворик, не обращая внимания на болтающуюся там девицу, идите в подъезд и поднимайтесь на крышу. В подъезде и на крыше придется преодолевать противодействие бандитов с шотганами, так что будьте аккуратны. Пройдя по узкой доске на соседнюю крышу, вы попадете на тайную территорию местной шайки. Дверь в склад, от которой у вас есть ключ, находится в комнате, разделенной пополам проволоочной сеткой (нужная дверь будет прямо перед вами). На этом складе имеются кое-какие полезные предметы, но главное — под потолком есть вентиляционная решетка. Забирайтесь на стеллаж, взламывайте решетку монтировкой и отправляйтесь в комнату, где совещаются местные бос-

сы. Убрать их можно, не вылезая из вентиляционного хода.

Собрав трофеи, выходите из комнаты, сворачивайте в первый правый проход и идите по нему до конца. Там вы увидите заколоченную дверь с надписью «Exit». Это и есть выход на следующий уровень. Доски можно отдрать монтировкой, но, прежде чем покидать этот уровень, побродите по квартирам. Там можно найти много полезных вещей, а в одном из холодильников спрятан довольно увесистый мешочек с деньгами.

УРОВЕНЬ 4. Main Street

Спускайтесь по разрушенной лестнице. Первая встреченная вами дверь заперта, но только с этой стороны, возвращаться вам будет удобнее через нее. Сидящий неподалеку от следующей двери бомж сообщит, что выбраться из Грязного Города можно только на мотоцикле, но вы это и без него знаете.

Выходите на улицу и отправляйтесь, преодолевая сопротивление неприятеля, в ближайший подъезд. Перед вами длинный коридор, пройдите его до конца и сверните налево. Коридоры и лестницы приведут вас в комнату с разбитым окном. Вылезайте из него и по узкому карнизу отправляйтесь в комнату напротив. Там включите желтый рубильник и покиньте комнату через дверь. Поплутав по коридорам, вы вскоре выйдете в уже упоминавшийся длинный коридор. В конце его поверните направо.

Выйдя во двор, поворачивайте направо, откройте ворота (именно их разблокировало включение рубильника), за которыми вас будут ждать злые собаки. Покончив с ними, отправляйтесь в мастерскую. Оттуда ведет ход на следующий, последний в этом эпизоде уровень. Однако не спешите, так как на этом уровне вы еще не всюду побывали и не все собрали. Побродите по коридорам, тем более что все двери теперь открыты.

УРОВЕНЬ 5. The Garage

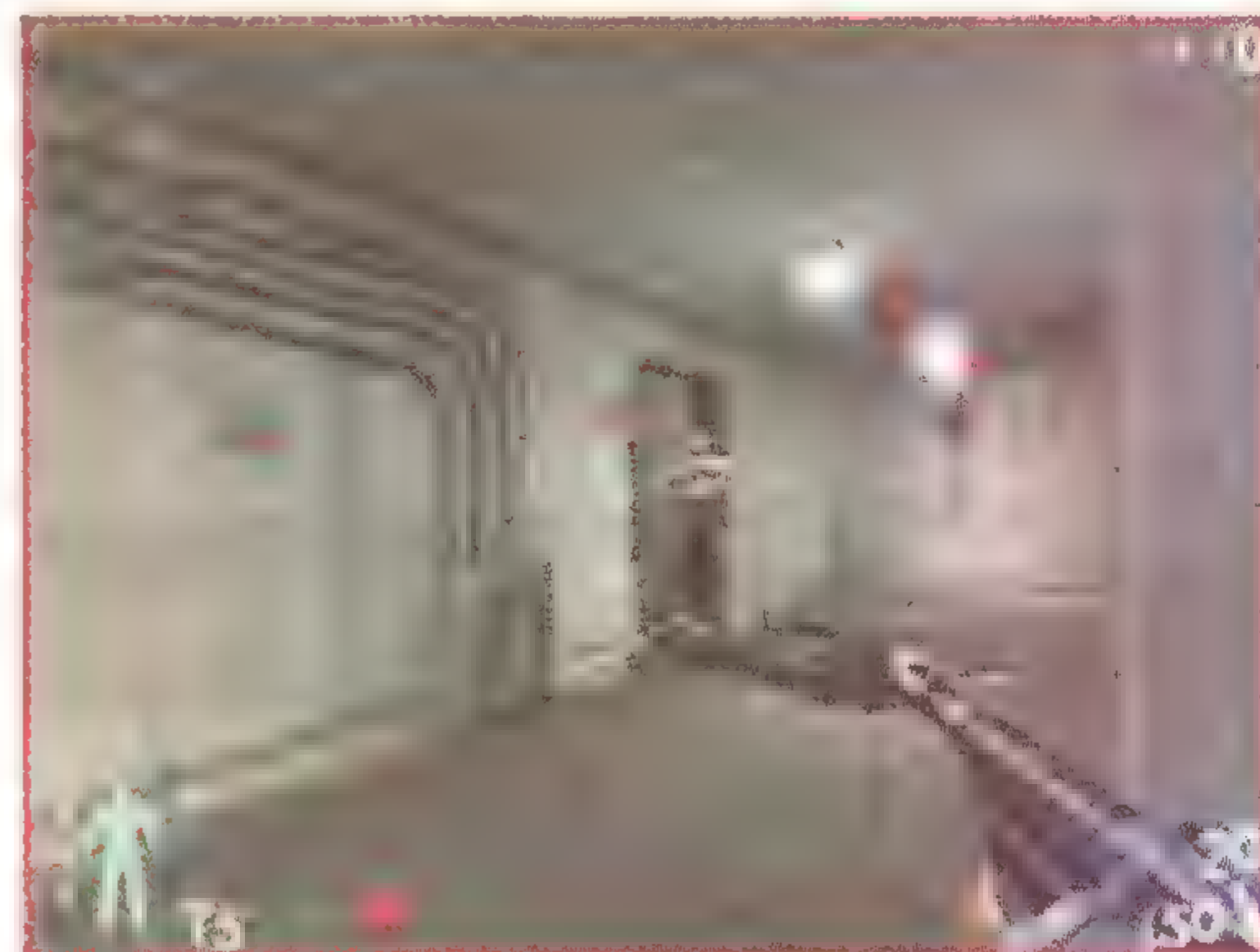
Все, что вам нужно тут сделать, — это зайти в гараж, убрать хозяина и его собак, а потом выйти на свалку и отыскать там аккумулятор. Однако собак на уровне много (как в гараже, так и на свалке), а хозяин довольно ловко обращается с пистолетами. Поэтому вам нелишне знать, что в ремонтной яме хранятся несколько аптечек и другие полезные вещи. Что касается аккумулятора, то он стоит наверху дальней правой груды машин. Забраться на нее несложно.

Заполучив вожака агрегата, отправляйтесь обратно на третий уровень, убейте хозяина гаража и его подругу, оседлайте мотоцикл и — вперед, в следующий эпизод!

ЭПИЗОД 2: ЯДОВИТЫЙ ГОРОД

УРОВЕНЬ 1. The Tunnel

Хотя из предыдущего эпизода вы укатили с шиком на мотоцикле, начинаете этот уровень почему-то в канализационной трубе. Выбирайтесь на поверхность по вертикальной лестнице и идите налево в туннель. Убейте там двух бандитов. В дальнем конце туннеля находится подъемник, но пользоваться им пока рано, нужно нанять вспомогательный персонал.



Выходите из туннеля и идите по извилистому проходу до самого конца. Немного не доходя оружейного магазина, увидите поворот направо, но туда пока не сворачивайте: там находится переход на третий уровень, а вы пока и на втором не побывали. Так что отправляйтесь лучше в бар.

На антресолях бара отдыхает самый большой местный босс Louie, он пожалуется, что у него украли важные документы, и посулит за их доставку дать ключ на третий уровень. Кроме того, он разрешит вам нанять одного из своих специалистов по сейфам. Оба «медвежатника» торчат внизу в баре, услуги одного стоят 50 баксов, а другого — 200. Можно, конечно, соблюсти экономию, но, если средства вам позволяют, наймите более дорогого — он справится с делом лучше, да и здоровья у него побольше. Заручившись поддержкой специалиста, отправляйтесь к подъемнику в конце туннеля. Прежде чем нажимать на желтую кнопку, убедитесь, что «медвежатник» стоит на платформе, а то можно нечаянно забыть его на предыдущем уровне.

УРОВЕНЬ 2. The Factory

«Медвежатника» оставьте на платформе: на этом уровне довольно много бандитов, а ваш подручный все время пытается встать в перестрелку. Дабы не пришлось возвращаться за новым, лучше вам предварительно расчистить путь. Впрочем, перестрелять всех врагов не удастся: время от времени неизвестно откуда появляются новые, так что будьте постоянно начеку.



Маршрут до комнаты с сейфом довольно запутанный, в самом общем виде он выглядит так: выходите из туннеля, отыскиваете двухстворчатые раздвижные двери. Через них попадаете во двор и идете до других точно таких же дверей.

Пройдя через них, плутаете по складу в поисках выхода на решетчатый настил. По этому настилу добираетесь до твердой земли и отыскиваете новый туннель. Там слева будет дверь, которая и приведет вас, в конце концов, в комнату с сейфом.

Эта комната разделена пополам проволочным барьером, находящимся под напряжением, так что теперь нужно его обесточить. Берите лежащий на столе ключ и отправляйтесь на поиски двери с надписью «Electrical». В помещении за ней найдите большой рубильник и поверните его. Теперь можно отправляться за «медвежатником», отвести его к сейфу и дать команду открыть сейф. Забрав хранящиеся там документы, возвращайтесь на первый уровень.

Там идите в бар, передайте документы заказчику и получите у него ключ. С этим ключом пройдите через дверь с надписью «Roof Access» (она недалеко от входа в бар). Там разыщите комнату с заколоченным досками окном и, отодрав доски, вылезайте в окно. Пролезьте по трубам до другого окна, там уберите стражника, пополните амуницию и здоровье и отправляйтесь через склад на улицу. Прямо перед вами будет дверь в другой склад, от которой у вас уже есть ключ.

УРОВЕНЬ 3. Blanco Industries

Как только вы окажетесь на уровне, вам покажут маленький эпизод из жизни местной охраны. Смысл его в том, что охранники не могут найти ключ от щитовой, а он находится у их приятеля, который спьяну свалился в бассейн с ядовитыми отходами. Вот этот-то ключ вам и нужно для начала добыть.

Идите прямо по коридору, сначала вам попадется запертая решетчатая дверь, за которой много всяких полезных вещей. Потом вы по мостику пересечете тот самый бассейн, на дне которого валяется охранник с ключом. За бассейном у первого поворота остановитесь, там вы увидите вентиляционную решетку, через которую можно попасть в упоминавшееся помещение с полезными вещами. Самое главное, что нужно взять, — это два больших предохранителя. С этими предохранителями отправляйтесь на поиски двери с надписью «Pump Room». Там вставьте предохранители в гнезда, и насос начнет перекачивать ядовитую жидкость из одного бассейна в другой. Идите к тому, где лежит охранник, заберите у него ключ. Вылезайте из бассейна и отправляйтесь в щитовую — это ком-

натка за решетчатой дверью, в глубине которой видна большая кнопка. Нажмите эту кнопку, и через ближайший бассейн будет перекинут мостик.

По этому мостику вы попадете в небольшой лабиринт и, поплутав по нему, окажетесь на мосту через первый бассейн. Там на ограждении нажмите желтую кнопку, и к вам приедет лифт (вместе с охранником). Поднимайтесь наверх и начинайте пробиваться к выходу на следующий уровень. Дорога туда почти прямая, но очень уж много бандитов по пути попадает, причем большинство из них с автоматами. По счастью, почти из каждого из них после смерти вылетает аптечка. Открыв очередную, не помню уже какую по счету дверь, вы вдруг без всяких предисловий окажетесь на следующем уровне.

УРОВЕНЬ 4. Nikki Blanco

Собственно говоря, это даже не уровень, а сплошное недоразумение. Почти у самого выхода вам встретится бандит с огнеметом, а после того как вы его убьете (если убьете), вам покажут картину бегства главаря банды на автомобиле. Честно говоря, я так и не понял, можно ли его тут поймать и закончить игру? Скорее всего, нет.

ЭПИЗОД 3: ПОРТ

УРОВЕНЬ 1. Liara's Problem

В предыдущем эпизоде вы здорово устали, так что первым делом отправляйтесь в бар (через ближайшую к входу на уровень дверь). Дорога туда довольно длинная и запутанная, но, поскольку все лишние двери заперты (кроме двух, ведущих в пустые комнаты), заблудиться невозможно. В баре сразу идите в туалет, там вы увидите трех мужиков, один из которых сидит на полу и плачет, а двое других его охраняют. Побеседовав с левым из них, вы узнаете, что у плачущего мужика какие-то гады похитили девушку, вот он и горюет. Этот же мужик даст вам ключ от склада и согласится вас сопровождать. Возвращайтесь к началу уровня, выйдя из последней двери, поверните направо и отыщите большие раздвижные двери. Пройдя через склад, вы окажетесь в доке, где стоит баржа. На палубе этой баржи лежит искомая девушка, но с отрезанной головой. Делать нечего — забирайте голову и отправляйтесь в бар. Там преподнесите подарок влюбленному бандиту. Похоже, что он даже обрадуется такому повороту событий. Во всяком случае, он даст вам следующий ключ и согласится сопровождать. Дверь на второй уровень находится неподалеку от бара, а ключ от нее у вас в кармане.

УРОВЕНЬ 2. Pier Pressure

Появившись на уровне, сразу же поворачивайте налево, там на складе за грудой ящиков стоит грузовик, исто-



рию про который вам показали в начале эпизода. Какое она имеет отношение к происходящему, непонятно, но если выстрелить по грузовику из гранатомета, он взорвется со страшной силой и откроется вход в ремонтную яму, где есть много полезных вещей.

Поднимайтесь по лесенке справа от грузовика, пройдите через двор и заходите в следующий склад. Забравшись на самый верх, оглянитесь: вдоль одной из стен склада идет решетчатый переходной мостик, вот по нему вам предстоит двигаться к выходу из уровня. Но сначала отправляйтесь в другую сторону и обшарьте весь склад – там можно много кое-чего найти.

Пройдя по мостику и выйдя из склада, вы окажетесь на пирсе, возле которого стоит большой корабль. Вам нужно попасть в его трюм, но дело это непростое. Дверь в трюм находится с правого (дальнего) борта корабля, но если вы сразу же пойдете к ней, она не откроется. Сначала побегайте между ящиками, стоящими на палубе, и убейте всех бандитов. Опасайтесь стоящего на мостике автоматчика: он бьет очень метко, но, к счастью, простреливаемая им зона не велика. Снять автоматчика можно только из базуки: если вы попытаетесь сделать это из другого оружия, он успеет разделаться с вами раньше. Покончив с этими делами, отправляйтесь к двери в надстройку, скорее всего, она будет распахнута настежь, а рядом обоснуется бандит. Но если дверь будет закрыта, не волнуйтесь – теперь она откроется по первому вашему требованию. За ней вход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3. Das Boot

Все, что вам нужно сделать на этом уровне, это спуститься до самого дна корабля (в машинное отделение), а потом подняться наверх другим путем. Шахты с трапами, ведущими в недра корабля, освещены красными фонарями (никаких намеков тут нет, просто там горит аварийный свет). Прежде чем покинуть очередную палубу, внимательно обшарьте все ее закоулки. Помимо того, что на каждой из них имеется множество полезных предметов, в одном из кубриков вы должны взять масленку (Oil Can), которая поможет открыть сильно заржавевшую дверь в машинное отделение.

При подъеме на второй снизу палубе вам повстречается круто упакованный мужик: судя по всему, это капитан корабля. С ним придется поговорить, но с его трупа можно снять приличную сумму и еще что-то полезное.

ЭПИЗОД 4: СТАЛЬНОЙ ГОРОД

УРОВЕНЬ 1. Steeltown

Сюжет тут такой: вы заходите в бар, там барменша вам сообщает, что

где-то на сталелитейном заводе прячется ее парень. Если вы доставите его к ней целым и невредимым, она даст вам ключ от офиса местного босса. Раз уж вы эту историю знаете, можете в бар не заходить, а прямо отправляться на завод. Проходя по городу, вы встретите парня с девушкой, они вам сообщат, что в комнате рядом с оружейным магазином спрятана новенькая усовершенствованная броня. Чтобы добраться до нее, нужно зайти в магазин и, не отходя от двери, выпалить из базуки или гранатомета по вентиляционной решетке. Впрочем, этот эксперимент не всегда кончается удачно.

Вход на завод находится в дальнем конце уровня. Идя к нему, обратите внимание на мусорный ящик, стоящий напротив двери в офис. Воспользовавшись им, можно добраться до двери на **третий** уровень, правда, она заперта. Но вот для повторного посещения уровня (если понадобится) можно ею воспользоваться, естественно, для этого нужно открыть ее с другой стороны.

УРОВЕНЬ 2. Steel Mill

В самом начале уровня, в зале с тремя печами, вас встретит огнеметчик, так что будьте осторожны. Парня с трубой, стоящего у левой печи, ни в коем случае не убивайте – он даст вам кое-какие полезные сведения. Закончив беседу, поднимайтесь по лестнице на самый верх, пройдите через склад и выходите на засыпанный шлаком двор. В дальнем его конце будет дверь в следующий склад. Там вам нужно отыскать желтую лестницу, ведущую на самый верх доменной печи. Немного не доходя до конца лестницы, вы будете проходить через зал с двумя печами, полными расплавленного металла. Прыгайте вниз, только осторожно – не угодите в печь. Отыщите каменную лестницу, ведущую вниз, в конце ее находится переход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3. Steel Processing

В начале уровня вам придется перепрыгнуть через реку расплавленного металла – задача трудная, но выполнимая. Отыщите подъемник и отправляйтесь на следующий этаж. Сворачивайте в первый проход влево, и в одной из комнат вы найдете искомого парня, только не пришейте его сгоряча. Отличить его от бандитов можно по умному выражению лица и отсутствию в руках оружия. В принципе, можно отправляться обратно старой дорогой, но есть более короткий путь сразу с третьего уровня на первый. Оставьте парня пока на месте и отправляйтесь расчищать путь. Найдите рабочего, стоящего возле хитрого агрегата, и нажмите на этом агрегате желтую кнопку. Поднимется ковш с расплавленным металлом, и по этому ковшу вам нужно ухитриться перебежать на другую сто-

рону. Отыщите еще один такой же агрегат с кнопкой: тут вам сделают удобный мост из стальной полосы.



Пройдя по нему, разблокируйте пару ворот, тогда можно отправляться за своим подопечным. Оставьте его пока между воротами, а сами отыщите комнату с сетчатой перегородкой и какой-то цилиндрической штуковиной (там вас будет ждать огнеметчик). Залезайте на штуковину, взломайте вентиляционную решетку и ползите в следующее помещение. Там расстреляйте бочки, загораживающие дверь. Потом расчистите дорогу до самого выхода с уровня и ведите парня к выходу на первый уровень.

УРОВЕНЬ 4. Moker Shipping

Вообще-то вам предстоит еще немного повоевать на первом уровне, так все тут запутано. Сходите в бар, предъявите парня барменше и получите от нее ключ. Отправляйтесь в офис Моке-ра. Убрав секретаршу и обнаружив, что босса в офисе нет, выходите на двор (через вторую дверь кабинета) и идите в самое дальнее помещение с двумя печами. Там вы увидите решетчатый мостик, на котором стоят бочки. Выстрелите по ним из базуки (надеюсь, она у вас уже есть). Мостик одним концом упадет на землю, и по нему можно будет подняться наверх. По краю печи перебежите на другую сторону и отправляйтесь искать выход на крышу. Пройдя по ней до противоположной двери, вы и попадете, наконец, на четвертый уровень.

Тут все просто. Идите по шпалам налево до стоящего на путях поезда. Проникните в склад и переколотите там всех бандитов. Как только вы управитесь с этим, вам покажут, как вы прыгаете на всем ходу в поезд и отбываете в следующий эпизод.

ЭПИЗОД 5: ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНАЯ СТАНЦИЯ

УРОВЕНЬ 1. Derailed

Поезд, на котором вы ехали, потерпел крушение в туннеле, дальше при-

дется добираться пешком. Вылезайте из вагона, поднимайтесь на правую платформу и по полузаваленному проходу идите на свежий воздух. Там мирно беседуют два бомжа, они вам сообщат, что весь туннель блокирован, поэтому в город можно попасть только по канализационным трубам. Одна из них начинается неподалеку, но вход в нее закрыт. Впрочем, он открывается маховиком на стоящей на том берегу тумбе.

Идите по трубе до вертикальной лестницы, рубильником откройте люк и вылезайте наверх. Там стоят две тумбы: одна, с маховиком, закрывает люк, а другая, открывающая дальнейшую дорогу, будет без маховика. Вот этот-то маховик и нужно отыскать.

Идите через дверь в туннель и по нему возвращайтесь к месту старта. Там отцепите последний стоящий на склоне вагон. Делается это с помощью маховика на соседнем вагоне. Вагон покатится под откос, сметет обломки, блокирующие путь, и вы сможете пройти по туннелю до следующей ниши, где и валяется искомый маховик. Вернитесь к люку, поставьте маховик на место, спускайтесь в трубу и направляйтесь к следующему уровню.

рачивайте налево, ищите желтые рубильники и проходите в открывающиеся ворота, пока не попадете на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3. Trainyards

В первом товарном дворе залезайте на правый перрон (там есть маленькая лесенка) и поднимайтесь по вертикальному трапу в будку крановщика. Дерните за желтый рычаг, кран снимет с платформы один из контейнеров, и вы сможете перебраться на противоположный перрон. В левом его конце есть переход в соседний двор. В этом дворе забирайтесь по лесенке на вагон, с него перепрыгивайте на другой, а оттуда на высокий перрон (тут придется повозиться). По запутанному пути проходите в следующий двор. Тут вам нужно отцепить последний вагон от состава (еще не забыли, как это делается?), он откатится назад и станет напротив перрона. Залезайте на крышу вагона, а оттуда на перрон.

Сперва зайдите в левый склад: там есть лифт наверх, только он не работает. Идите в конец склада, там станьте на платформу крановщика и подгоните веревку с крюком к себе поближе (ее нужно поставить прямо напротив). По этой веревке можно залезть наверх. Отыщите большой предохранитель и на лифте спускайтесь вниз.

Выходите во двор и идите в правый склад. В последней комнате найдите, куда вставить предохранитель. Опустится лесенка. Залезайте наверх, потом по всяким коридорам выходите на улицу и в туннель. В конце его вас ждет переход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 4. Depot

В первом дворе пройдите до конца и сверните направо в будку диспетчера. С помощью желтых рычагов задвиньте вагоны на всех трех путях в крайнее правое положение (вагоны видны в окно). Спускайтесь вниз и идите в дальний левый туннель.

На выходе из туннеля вас поджидает очень сильное сопротивление, особенно опасайтесь гранатометчика (он стоит за вагоном слева и вступает в битву в самый неподходящий момент). Забирайтесь на вагон, а оттуда на левую платформу. На складе отыщите лесенку наверх, а там желтый рубильник. Он разблокирует двери на противоположной платформе. Через эти двери вы попадете на склад, а оттуда в проход к вокзалу. По проходу нужно идти вправо. У его конца вас встретят несколько бандитов. Как только вы с ними покончите, вам покажут сцену вашего отъезда на электричке в Радиосити.

ЭПИЗОД 6: РАДИОСИТИ

УРОВЕНЬ 1. Radio City Station

Первым делом спрячьте оружие: народ тут живет серьезный, нечего

раздражать его раньше времени. Стоящие на платформе парень с девушкой ничего интересного вам не скажут, так что можете с ними не заговаривать. Пройдя по левому проходу и поднявшись по эскалатору, вы встретите двух громил, которые предложат вам услуги своей банды. Правда, в качестве предварительного условия они потребуют очистить от бомжей три туннеля метро.

Повернув направо, вы почти сразу доберетесь до перехода на следующий уровень, но лучше все же заняться очисткой туннелей. Дело в том, что после того, как вы наймете указанных двух громил (а стоять это будет пятьсот баксов), к вам за те же деньги присоединятся ВСЕ члены банды. А их на следующих уровнях вам повстречается немало. Это будет серьезное подспорье на пути к логову босса. Если же вы не договоритесь с главарями, вся банда будет воевать против вас.

Итак, поворачивайте налево, спускайтесь в комнату диспетчера. Там нажмите синюю кнопку, разблокируйте дверь и ползайте в туннель. Бомжи там обитают совершенно безобидные, зато ходят поезда метро. Правда, туннели тут пошире, так что можно переждать проход поезда, прижавшись к стенке, но зевать все же не стоит.

Туннели и сливные трубы представляют собой довольно несложный лабиринт, так что обойти его и убрать всех обитателей вам удастся быстро. Только в одном месте придется совершить акробатический трюк, перепрыгнув с мостика на одной стороне туннеля на трубы на другой (это там, где видна вентиляционная решетка).

Выбравшись наружу, нанимайте громил и отправляйтесь на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 2. Enter the Dragons

Радиосити не похож ни на один из посещенных вами до этого городов. Чистые улицы, шикарные витрины, неоновые вывески китайских ресторанов, да и народ тут одет почище. Однако не расслабляйтесь: законы здесь царят все те же, волчьи. Впрочем, вы и сами далеко не тот, что в начале своей карьеры, а присутствие за спиной молчаливых фигур с автоматами внушает к вам известное уважение со стороны окружающих.

Первым делом отведите своих подручных к выходу с уровня (это там, где большие подъемные ворота, охраняемые парнем и девушкой). Оставьте одного из них там, а сами отправляйтесь на противоположный конец города в тупичок с балконами. Поднимайтесь по вертикальной лестнице на дальний левый балкон, встаньте на перила и перепрыгните с них на крышу. Теперь отправляйтесь бродить по крышам, галереям и лестницам. Там вы найдете много интересного, но конеч-



УРОВЕНЬ 2. Dark Passage

В конце трубы вы увидите небольшое озеро, смело прыгайте в воду и плывите к лестнице на противоположной стороне (для плавания нужно задрать повыше голову и двигаться вперед). Поднявшись по лестнице, вы окажетесь в действующем туннеле, по которому ходят поезда. Имейте в виду: вам и поезду одновременно места в туннеле не хватит, он вас раздавит, так что пережидайте проход состава в специальных нишах. В конце концов дорогу вам преградит автоматический шламбаум: ни перепрыгнуть его, ни подлезть под ним невозможно. Поэтому прыгайте вниз в ручей и плывите по течению. Вскоре слева покажется проход, который выведет вас в комнатку с желтым рубильником. Нажмите его, и шламбаум откроется навсегда. Идите дальше по туннелю, пока пути не пересечет автомобильная дорога. Там сво-



ной целью является площадка с большой запертой дверью и рубильником. Рубильник опустит мост на противоположную сторону улицы, а там вы найдете еще один рубильник, открывающий дверь. Пройдя через дверь, пересеки-те мост и включите желтый рубильник – он откроет дверь на следующий уровень.

Натравите своих ребят на охраняющую ворота парочку (если один из ваших бойцов погиб, можно нанять еще одного, он болтается где-то рядом с началом уровня), и дорога на следующий уровень свободна.

УРОВЕНЬ 1. Свободный бой

Идите прямо и в конце извилистой улицы найдите дверь. За ней встретите девушку, с которой сначала нужно побеседовать, а потом убрать. Поднимайтесь по лестнице на самый верх и выходите на крышу. Там забирайтесь по лесенке на рекламный щит, а с него прыгайте на площадку слева. Как следует разбежавшись, перепрыгните через улицу на балкон.

Идите по галерее до широкой площадки, с нее нужно умудриться прыгнуть в туннель на другой стороне улицы. Еще немного побродив, вы попадете к лифту, который и доставит вас дальше. Это кратчайший маршрут через уровень, но если у вас плохо со снаряжением, побродите по нему подольше. Там много мест, в которых спрятаны всякие полезные вещи. Только учтите: придется не раз прыгать через улицы в самых неожиданных местах.

УРОВЕНЬ 2. Свободный бой

От входа на уровень поворачивайте налево и идите все время вверх. То есть поднимайтесь по любой лестнице, аппарели и т. п. Тогда рано или поздно вы доберетесь до бара «Turhoon». Это последний бар в игре, так что посетить его стоит в любом случае.

В дальней комнате бара вы встретите мужика, который сообщит, что до места назначения вы сможете добраться только на воздушном трамвае, и предложит купить у него билет за

пятьдесят баксов. По-моему, он вас обманывает, поскольку прокатиться на этом экзотическом виде транспорта вам все равно не удастся. Но неужели вам жаль пятидесяти баксов? Скоро у вас их будет столько, что девять станет некуда.

Найдите в баре лестницу, ведущую вниз, и по ней выходите наружу. Сворачивайте налево, потом еще раз налево. Только ни в коем случае не заходите в телефонную будку! Это ловушка: как только вы подни-

мете трубку, раздастся взрыв и все кончится.

Нажмите кнопку на домофоне возле решетчатой двери и выходите на трассу воздушного трамвая. Вам нужно залезть в левый туннель, для этого нужно встать на перила и как следует разбежаться. Как только вы окажетесь в туннеле, над вашей головой пролетит вагон с пропеллером, этим ваше знакомство с воздушным трамваем и закончится. Сворачивайте направо в сточную трубу и идите на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3. Свободный бой

Обитающие в трубе бомжи совершенно безобидны, к тому же они могут сообщить кое-какие полезные сведения. А вот у выхода из трубы вас поджидают несколько весьма опасных бандитов.

Расправившись с ними, залезайте по вертикальной лестнице наверх, идите до противоположной стороны дорожки и сворачивайте направо. Пройдя немного вперед, вы окажетесь на площади перед Central Tower. Двери в нее закрыты, но как только вы убере-те стоящего на перекидном мостике бандита с пулеметом, из башни выплет туча охранников, разблокировав при этом двери.

Перебив всех, заходите в любую из дверей. На противоположном от входа конце зала находится дверь, которая и приведет вас в Хрустальный Дворец.

УРОВЕНЬ 4. Свободный бой

На этом уровне главная ваша задача – подняться наверх к лифту, ведущему в резиденцию босса. Для этого можно тоже воспользоваться лифтом, но я бы посоветовал подниматься пешком. Действуя таким образом, вы сможете посетить несколько помещений, где охрана небоскреба хранит свое снаряжение. В частности, там вы сможете раздобыть самую мощную в игре броню.

В зале наверху вас поджидает главный подручный босса (его вам все время показывали беседующим и расслабляющимся с боссом и его подру-

гой). Это очень серьезный противник, поговорить с ним придется немало. Вполне возможно, что после этой встречи вам придется снова посетить помещения охраны, поправить здоровье и пополнить боезапас. После этого заходите в лифт.

УРОВЕНЬ 7. Central Police Wipe

Вот и настал ваш «последний и решительный бой»! На этом уровне вы наконец-то встретите своего главного врага и сможете покончить с ним, если, конечно, он не расправится с вами раньше.

Надо сказать, все преимущества на его стороне: мало того, что на уровне присутствует немало охранников с собаками, которые смогут здорово испортить вам шкуру еще до встречи с боссом, так и его подруга весьма ловко палит в вас из базуки и гранатомета. Да и завалить самого босса весьма нелегко: похоже, что у него действительно железное здоровье.



Главное тут – выбрать правильное место для финальной битвы, поэтому не спешите сразу же искать босса (вам покажут его на балконе в центральном зале, а потом он куда-то скроется, а на вас набросятся его подручные). Изучите сначала архитектуру уровня, найдите тупичок, в котором враги смогут атаковать вас только поодиночке. Вот туда и нужно будет заманить босса, умело отступая после первого обмена ракетами (а убрать его можно только из самого мощного оружия).

Как бы вы ни старались, убрать подружку босса вам не удастся, вернее, не удастся убрать их обоих. Дело в том, что по замыслу разработчиков эта крутая девица должна удрать на вертолете, обложив вас напоследок всеми известными выражениями и пообещав вернуться. Это такой прозрачный намек на продолжение игры.

В финальном ролике вам покажут, какая сладкая жизнь будет у вас, как у главы местной мафии.

Владимир Веселов

Первая достойная
попытка совместить
RTS и action

Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: Take 2 Interactive
Выход: июль 1999 г.
Жанр: 3D-action с долей тактики
Требования: P-233, 32 Мб



Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

8.7

HIDDEN & DANGEROUS

ИГРА

Сделать свой первый проект продаваемым – задача не из легких. А уже добиться признания и почитания со стороны игровых масс, выпустив всего один готовый продукт, это вообще нечто на грани фантастики. Тем не менее, чешской фирме Illusion Softworks это удалось – Hidden & Dangerous вошла в десятку ведущих проектов года. А на Е3 такие ярлыки напрасно зря не вешают. Однако если присмотреться поближе, то успех H&D достаточно легко объясним. Авторам удалось гармонично сочетать два самых кассовых жанра – стратегию и 3D-action. И получился Rainbow Six без его недостатков, либо Commandos с массой достоинств, либо Spec Ops, либо... В общем, нечто новое и невиданное.

Война. Лес. Партизаны. Создатели игры клятвенно заверяют, что все произведенные в ней миссии исторически точны. Так это или нет – неважно. Важно то, что все без исключения эпизоды интересны и при этом логичны. Не ждите легкой жизни – вам не встретятся ни аптечки, чьей-то доброй рукой раскиданные по улице, ни толпы врагов, выбегающих из единственного здания охраны, ни боссы, сила которых превосходит силу остальных солдат в несколько раз. Да и попасть сразу, например, к секретной лаборатории в центре фашистской Германии вы не сможете. Сначала одну или две миссии придется пробираться в нужный район и готовиться к операции, потом разбираться с лабораторией, а затем еще пару миссий решать непростую задачу: как же отсюда выбираться? И все это при том обстоятельстве, что немцы к тому времени будут очень настойчиво вас искать. В результате зачастую вернуться «на Родину» гораздо сложнее, нежели пробраться в тыл врага. Кампании охватывают весь временной период ВОВ, и при этом, чем ближе вы подбываете к заветной дате – май 1945-го, тем легче становятся миссии.

Что касается искусственного интеллекта, то такого вы еще не видели! AI – несомненный плюс, главное достоинство и одновременно один из недостатков игры. Начнем с того, что таких разумных и сообразительных бойцов, как вояки из вашего отряда, вы не встретите ни в одной другой игре. Например, в какой-то из миссий отряду пришлось выдержать атаку бронетехники и большого количества пехоты. Солдаты даже не требовали, чтобы иг-

рок уделял им внимание: двое «добровольцев», засев в домике на болоте и прильнув к стационарному пулемету, поливали противника дождем из свинца до тех пор, пока не закончились патроны. Констатируя печальный факт истощения боезапаса, вояка взял автомат, а затем и пистолет и продолжал огонь. Если отряд будет слишком интенсивно обстреливать, бойцы попросту залягут, переждут немного, а потом попробуют продолжить обстрел. Одним словом, наконец-то воины отряда сами могут постоять за себя. Впервые в жизни вижу игру, в которой не вы (командир) постоянно вытаскиваете из неприятностей своих бойцов, а наоборот: эти бойцы постоянно вытаскивают из неприятностей вас.

И тут-то мы и встречаемся с тем самым минусом. Если в Rainbow Six раздражало то, что воин не способен элементарно повернуться и убить вошедшего террориста, то здесь неприятно другое. Неприятно, что солдаты неэффективно расходуют патроны. Не стреляют противнику в голову, когда у них есть такая возможность, или обстреливают врага, скрывающегося где-то за кроной дерева, забыв о том, что листья у деревьев Hidden & Dangerous бронированные.

Графическое исполнение и звук просто поражают. Разработчики представили на суд публики мощнейший движок, способный обчислять гигантские полигональные пространства, работающий с цветным освещением и большинством новомодных спецэффектов (за исключением, пожалуй, bump-mapping'га; но у кого сейчас есть ускорители третьего поколения?). Работа программистов тоже заслуживает всяческой похвалы: игра практически не тормозит на заявленных системных требованиях и работает не в пример быстрее Spec Ops. Звуковое оформление создает, как это сейчас модно говорить, «эффект присутствия». А если по-простому, то слышно все: от тихого шелеста ночного дождя до визгливых криков подстреленных фрицев.

Хочется поблагодарить всех без исключения сотрудников Illusion Softworks за отличную работу и с легкой грустью отметить, что игры, сделанные так хорошо и аккуратно, как Hidden & Dangerous, приходится видеть далеко не каждый день. «Ваши имена отныне вписаны в историю», – могла бы сказать Деленн с «Вавилона-5».

УПРАВЛЕНИЕ

Выбор воина производится либо нажатием клавиш **Tab** или **Shift + Tab** (выбор следующего и предыдущего соответственно), либо нажатием клавиш от **1** до **4**.

Hidden & Dangerous гораздо ближе к тактической игре, чем все предыдущие игры того же жанра. Ее крайне сложно пройти одним воином, ключ к успеху лежит в успешном управлении не солдатом, а отрядом солдат. В большинстве случаев вам будет хватать стандартных приказов:

Home – следуй за мной,

End – стой,

Page Up – иди вперед,

Insert – сдвинься в сторону,

Page Down – прекратить огонь,

Delete – удалить все приказы текущего солдата.

Учтите, что таким образом приказы вы можете отдавать только тем бойцам, которые находятся рядом с вами и слышат вас.

В некоторых случаях вам придется пользоваться картой «Space». Когда вы находитесь в режиме карты, время останавливается, а вы можете спокойно отдавать приказы. Приказы там можно отдать те же самые, исключение составляют приказы атаковать, использовать какой-то объект или предмет и приказы встать/присесть/лечь. Что касается последних, то во время игры воины, следующие за вами, автоматически повторяют то движение, которое совершаете вы. К примеру, если вы заляжете, то все остальные солдаты вашего отряда также залягут.

Карта очень полезна, когда отряд разделился или когда вам нужно понять, кто и с какой стороны так настойчиво обстреливает вас. Также иногда ее полезно использовать, когда нужно быстро удалить все приказы всех игроков.

Для того чтобы забраться по лестнице, сесть в автомобиль, открыть

дверь или обыскать убитого солдата, используется клавиша **U**.

При использовании снайперского прицела или бинокля вы можете увеличивать и уменьшать изображение, зажав **правую кнопку** и двигая мышкой вверх или вниз.

Выбор вещи из списка всех предметов, которые несет боец, производится клавишами **[и]**. Используется выбранный предмет при помощи клавиши **Enter**. Если вы зажмите **Enter**, то сможете переключиться между режимами использования и выбрасывания предметов.

Клавиши **F2** и **F3** позволят вам сильно облегчить наведение на противника в режиме вида из глаз и вида сзади соответственно. То место, куда в данный момент нацелено оружие, бу-



дет показано крестиком. Не стоит, однако, забывать, что не все солдаты могут идеально попадать в цель, а также помните о влиянии ветра. **F1** позволит вам пересмотреть брифинг, а **F11** покажет задания миссии.

В заключение осталось добавить, что кнопка **Shift** традиционно заставляет бойца передвигаться бегом, а **Alt** – пробираться скрытно.

СОЛДАТЫ

Из всего предложенного списка вы должны выбрать около десятка солдат, четверо из которых будут выполнять миссии. Каждый солдат характеризуется следующими параметрами:

Shooting – точность, умение бойца попадать в цель. Важна для всех солдат;

Reaction – реакция, показывает скорость, с которой боец среагирует на приближение противника;

Stealth – скрытность, умение ходить тихо и незаметно подкрадываться. В большинстве случаев бесполезна;

Strength – физическая сила, показывает, какой груз



«...нож нужен для того, чтобы тихо убить противника...»

Дудки, я буду кричать!!!





может переносить боец. Важна для бойцов, использующих тяжелое вооружение (пулемет, гранатомет);

Endurance – выносливость, определяет, сколько ранений может выдержать солдат перед смертью.

ТАКТИКА

Во многих миссиях на брифинге будут предупреждать: «наша задача – подобраться незамеченными», «скрытно атаковать» и так далее. На деле лучше даже не пытаться это выполнить. Незаметно подкрасться к противнику и тихо снять его ножом – задача практически нереальная. Проблемы гораздо лучше, быстрее и легче решаются при помощи снайперской винтовки.



На открытой местности лучше всего действовать снайпером. Если вы доверяете управление снайпером компьютеру, то он будет расходовать патроны, мягко говоря, неэкономно, стреляя в большинстве случаев не в голову противнику, а куда Бог пошлет. Вообще вашим солдатам свойственно

иногда выпустить половину своих патронов в ближайшее дерево только потому, что за ним скрывается противник. Поэтому если слышите, что ваши солдаты непрерывно кого-то обстреливают, останавливаясь только для того, чтобы сменить магазин, то немедленно командуйте «hold fire».

В помещениях эффективно использовать автомат. Винтовка хороша, когда надо быстро расправиться с приближающимся издалека отрядом врагов. Пулемет хорош только тогда, когда вы обороняетесь, а противник в большом количестве наступает. В целом же пулемет громоздок и неудобен. База хороша, когда противник использует бронетехнику, в особенности – танки. Стационарные пулеметы, периодически встречающиеся в игре, очень мощны, имеют большой запас патронов, но при этом способны стрелять практически в одном направлении.

Исходя из всего этого, наиболее, по моему мнению, хороший состав команды – снайпер, автоматчик, дополнительно вооруженный ружьем, автоматчик, дополнительно вооруженный гранатометом, и пулеметчик. Такой отряд способен пройти любую миссию игры, хотя в некоторых операциях его бы не мешало немного видоизменить.

Иногда могут пригодиться гранаты. Весят они совсем мало, так что раздайте по паре штук каждому солдату. Бинокли в игре бесполезны. Мины используются всего один раз за всю игру. Фотоаппарат не используется вообще нигде, если только вы сами не хотите запечатлеть на пленку свои величайшие сражения. Очень забавно выглядит воин, израсходовавший все свои патроны и пытающийся «подстрелить» врага из фотоаппарата. К сожалению,

это часто приводит к зависанию игры. Самые неприятные и неинтересные миссии в игре – ночные, когда вы ничего не видите и 95 процентов времени изучаете черный экран. В таких случаях лучше доверить управление снайпером и автоматчиками компьютеру, а сами достаньте ракетницу и непрерывно из нее палите. Хоть будете видеть, куда бежать.

Периодически вам придется использовать различные автомобили и бронетехнику, дважды даже предстоит поплавать на катере. Большая часть легковых и грузовых автомобилей взрывается почти сразу после того, как по ним будет открыт огонь. Бронетехника в этом отношении выносливей – ее можно уничтожить лишь гранатометом. Но, например, в бронемашине в пятой миссии третьей кампании только двое солдат будут защищены от вражеского огня. Двое других могут быть убиты вражескими выстрелами.

Теперь перейдем непосредственно к ведению боевых действий. Своими солдатами вы можете управлять при помощи карты, либо командуя ими напрямую, либо отдавая им приказы прямо в игре. Всегда полезно брать всех солдат с собой, разделять отряд следует только в особых ситуациях.

За исключением элитных отрядов СС, все остальные воины недостаточно умны и поддаются тактике выманивания. Допустим, за открытой дверью находится несколько вражеских автоматчиков. В данной ситуации нужно поступить так: поставить трех своих солдат так, чтобы они без проблем могли обстрелять любого, кто выбежит к ним, а четвертым солдатом быстро пробежать мимо двери. Враги бросятся за вами и слягут под дружным огнем ваших солдат.

Учтите, что враги никогда не останавливаются в дверях. Они пробегают в глубину комнаты и лишь потом поворачиваются и стреляют в вас. Этот факт сильно затрудняет ваше прицеливание в них.

Внимательно смотрите брифинг: даже если вы не понимаете английский язык, информация, показанная на карте, все равно будет полезна.

Всеми силами старайтесь не терять бойцов, иначе ваша жизнь сильно осложнится. И помните, что ранения излечиваются только при переходе на следующую миссию.

К счастью, разработчики добавили возможность записывать игру во время миссий. Но при этом новая запись затирает предыдущую. Учитывая этот факт, нелишне помнить о простом правиле безопасности: никогда не записывайтесь во время обстрела. Только представьте себе: прошли большую часть миссии, а в конце, услышав свист пуль, быстренько нажали на «Save». А через секунду после этого у вас поги-

бают боец. Перезагрузки, естественно, не спасут, единственные варианты – либо продолжить так, либо проходить миссию заново. Кроме того, к замечательным глюкам приводит запись во время езды на машине. Загрузившись, вы с удивлением обнаружите, что ваши солдаты теперь не сидят, а стоят в машине, пробив своей головой потолок. Все бы хорошо, но теперь в них гораздо легче попасть. Чтобы избавиться от глюка, нужно перегрузиться, т. е. выйти из машины и вновь сесть в нее.

ОБОРУДОВАНИЕ

В целом все виды огнестрельного оружия в игре делятся на ружья, снайперские винтовки, автоматы, пулеметы и пистолеты. Основные параметры, определяющие качество оружия, – это его вес, дальность стрельбы и количество зарядов в магазине. Естественно, что требуется минимизировать первое при максимизации второго и третьего.

Автомат (sub-machine gun) характерен тем, что стрелять из него можно из любой позиции, и даже во время ходьбы или бега. Из пулемета (light machine gun) можно стрелять только, если боец заляжет. Снайперское ружье нельзя использовать во время ходьбы и бега. При его использовании надо помнить о возможности увеличивать изображение (зажать **правую кнопку** мыши и двигать ее вверх или вниз). Обычное ружье хорошо тем, что дальность его действия намного превышает дальность действия автоматов, а стреляет оно быстрее снайперского ружья. Пистолет хорош тем, что практически ничего не весит. Кроме того, он достаточно эффективен на коротких дистанциях. Рекомендую давать по пистолету каждому бойцу на случай, если у него кончатся патроны. Сигнальный пистолет (flare gun) используется для освещения территории в темное время суток. Он интересен тем, что его заряды практически ничего не весят, да и сам он достаточно легкий. Поэтому при малейшем намеке на ночную миссию немедленно выдайте каждому солдату сигнальный пистолет с сотней зарядов.

Желательно давать каждому солдату в два – два с половиной раза больше патронов, чем предлагается игрой. Также не забывайте, что когда перед кампанией вы набираете оружие, требуемые патроны выдаются только к первому «стволу». Если вы заказали пистолет, то к нему будет автоматически приложено 32 патрона. Если вы заказали второй пистолет, то у вас будет два пистолета и все те же 32 патрона к ним (то есть всего 16 на каждый).

В каждой миссии вы можете выдать бойцам вооружение или патроны из имеющегося «общего» арсенала. Если вы взяли с собой в кампанию очень тяжелую противотанковую мину

и не выдали ее в первой миссии никому из солдат, то она останется в запасе. Вы сможете определить ее кому-нибудь во второй или третьей миссии – как вашей душе угодно. Таким образом, вы можете постоянно таскать с собой кучу полезных вещей, выбирая из них только те, которые пригодятся вам в какой-то конкретной миссии. Но если вы хотите переносить подобным образом патроны, то вы должны оставить в запасе хотя бы один экземпляр того оружия, к которому вы несете снаряды. Вы не можете хранить патроны для автомата, но вы можете хранить автомат с патронами.

Прочие вещи, которые вы можете взять с собой... Нож нужен для того, чтобы тихо убить противника. Но гораздо проще и быстрее аккуратно снять противника издалека, так что нож можете смело оставить дома. Противотанковые и противопехотные миссии используются один раз за игру (смотри прохождение). Бинокли могут понадобиться, но только если вы где-то забыли снайперскую винтовку. Радиомаяки появляются у вас на одну кампанию и там используются в количестве двух штук.

ПРОХОЖДЕНИЕ

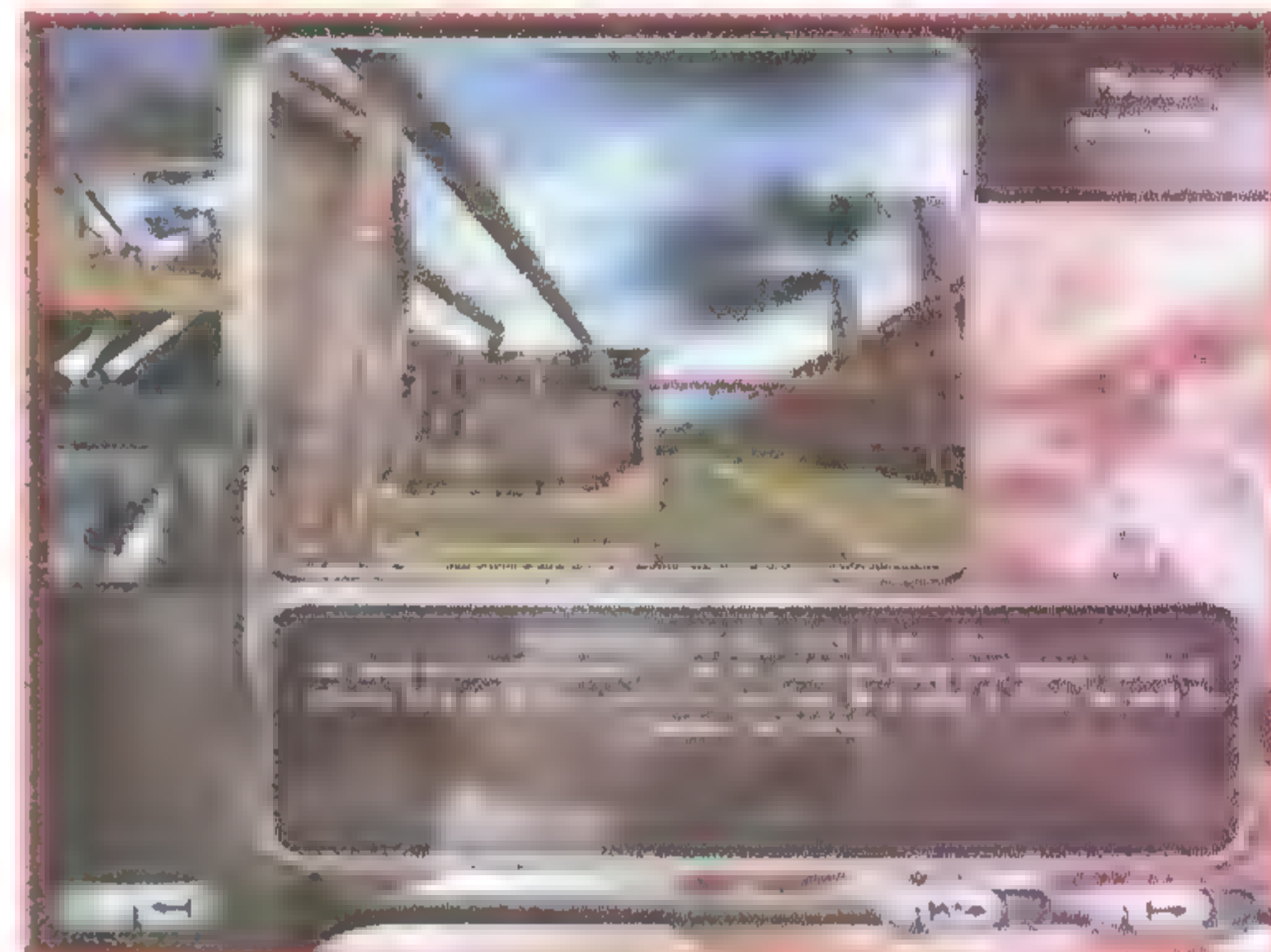
ОПЕРАЦИЯ 1: Iron Swarm

В кампанию не забудьте взять сигнальный пистолет с патронами.

МИССИЯ 1: Airborne Assault

Для начала нужно собрать ваш отряд. Развернитесь и бегите вдоль реки по направлению к куполу парашюта, застрявшему в ветвях дерева. Там вы встретите остальных десантников. Прикажите им следовать за вами и направляйтесь к мосту. Вскоре вы увиди-

те большой валун на холме, и с этого момента будьте особо внимательны. Из снайперской винтовки аккуратно снимите первого часового у входа на мост, а затем убейте прибежавшего на шум фашиста. Потом еще раз внимательно осмотритесь и разберитесь с врагом за железной дорогой. Выходите на мост. Желательно приказать остальным воинам подождать вас (иначе они могут попасть под поезд). Пройдя три четверти моста, вновь достаньте винтовку и обработайте часовых у выхода, в укрытии впереди и рядом с домом справа. После этого пробегите мимо дома и идите к автомобилю. Туда же проведите остальных десантников.



МИССИЯ 2: Trainyard

С криком «Follow me» бегите к лестнице наверх. Как только весь отряд окажется на поверхности, прикажите им оставаться там, а снайпером двигайтесь к топливному баку с лестницей. Снимите врага справа и лезьте наверх. Как только влезете на бак, сразу залягте. Убейте фашистов на всех трех



пулеметных вышках и спускайтесь вниз. Далее эффективна тактика выманивания. Расположите ваших бойцов между первой и второй тройкой баков, а одним выбегите на дорогу и тут же вернитесь обратно. Будьте готовы дать появившимся вскоре врагам отпор.

Первого из врагов по пути к дому лучше просто подорвать — он как раз стоит рядом с бочками с бензином. Выстрелите в них пару раз, и проблема будет решена. Второго застрелите. Затем, подойдя к дому, киньте гранату в дверной проем и ждите. Когда прогремит взрыв, зайдите внутрь и поднимитесь по лестнице наверх. Там в одной из комнаток допрашивают заключенного. Спасите несчастного, и он скажет вам, куда исчезли пленные летчики. Возвращайтесь к месту входа, не забыв подложить динамитные шашки рядом с показанными в брифинге топливными баками.



МИССИЯ 3: Whirlwind

Это первая серьезная ночная миссия, и очень скоро в ней вы столкнетесь со следующей проблемой: противник метко обстреливает вас, хотя вы и заметить-то его не можете! Решить эту проблему можно двумя способами: либо запуская сигнальные ракеты, либо используя своих напарников.

Поезда, которые вы увидите вначале, обходите справа. Затем, совершив небольшой крюк, выйдите на станцию с южной стороны. Разберитесь с охранниками и пробирайтесь к зданию вокзала. Учтите, что около поездов, стоящих неподалеку, скрывается много врагов и некоторые непременно захотят обстрелять вас.

С вокзалом у вас проблем не будет. Из стоящих там людей выжить должен крайний слева — он расскажет вам, куда повезли пилотов. Получив эту информацию, отправляйтесь к генератору. Рядом с ним находится пулеметная вышка, которая способна причинить вам немало хлопот. Сам генератор можно уничтожить динамитом или гранатой. Последний штрих — создание небольшого костерка для того, чтобы

бомбардировщики союзников смогли нанести свой удар. Около вокзала стоит одинокая цистерна, которую можно подорвать гранатой или динамитом. В момент взрыва лучше находиться как можно дальше от нее.

Затем быстро бегите по тому маршруту, по которому вы пришли сюда, либо сначала переждите бомбардировку в здании вокзала. Единственная проблема, которая может возникнуть теперь, — пара немцев, ожидающих вас около точки выхода.

МИССИЯ 4: Phoenix Fall

От места высадки одним снайпером двигайтесь вперед. На полпути к мосту нужно будет остановиться и аккуратно снять вражеского разведчика на холме слева, а затем, медленно двигаясь вперед, убрать охрану под мостом. Спрыгните вправо и, пригнувшись, бегите вперед вдоль реки. Как только пройдете под мостом, поверните налево и двигайтесь наверх по холму к железнодорожному полотну. Вам нужно будет взорвать первый бронированный вагон гранатой и при этом быть готовым встретить пару охранников (если они не выйдут, найдите их сами — ходят по шпалам неподалеку). Затем бегите к бронепоезду и залягте. Очень вероятно, что с той стороны, с которой вы только что залезли на холм, появятся несколько фашистов, поэтому будьте готовы убить их. Как только все утихнет, бегите к концу поезда и взорвите еще два бронированных вагона.

Возвращайтесь к первому броневаягону и идите дальше по направлению к началу поезда. Вам нужно найти два вагона, стоящие неплотно, между которыми можно пролезть. Сделайте это,

по пути сняв еще пару фрицев на холме и около остатков здания спереди.

Далее лучше всего призвать себе на помощь остальных членов отряда. Бегите к руинам первого дома, с боем займите их и, аккуратно высываясь, либо сразу застрелите, либо выманите к своим товарищам практически всех немцев, оставшихся в деревне. Последний враг, скорее всего, будет скрываться за зданием, когда-то, видимо, бывшим гаражом или хлевом (с множеством закрытых ворот в одной из стен). Когда он падет, миссия будет считаться выполненной.

ОПЕРАЦИЯ 2: Silver Gate

В эту кампанию нужно взять еще больший, чем обычно, запас патронов. Огромное их количество вам понадобится при обороне в последней миссии.

МИССИЯ 1: Broken Knife

Транспортный самолет, на котором вы летели, подбили. Ваша команда благополучно приземлилась, но при этом разделилась. Первая ваша задача — вновь собрать ее, вторая — найти выход. Одного из десантников, приземлившегося рядом с пустой наблюдательной вышкой, оставьте в покое. Остальных трех начинайте постепенно двигать друг к другу. Учтите, что посадка не осталась незамеченной и очень скоро им придется столкнуться с немцами. Как только враги погибнут, спокойно собирайте свою команду.

Взгляните на карту. В северо-восточном ее углу вы увидите мост и значок «Х». Туда вам и нужно отправиться. По пути вы встретите две немецкие заставы, но сопротивление в них будет минимальным.





МИССИЯ 2: Into the Darkness

Эта миссия очень проста, но у меня именно в ней возникло больше всего глюков. Если и у вас солдаты начнут время от времени умирать по совершенно непонятным причинам или разом погибнуть через секунду после загрузки, то могу посоветовать только записываться почаще, а затем, выйдя из игры, копировать запись в файл с другим именем. Если, попытавшись загрузиться, вы обнаружите, что все бойцы моментально погибают, то просто воспользуйтесь более старой записью.

В миссии нельзя использовать оружие. Если вы хоть раз выстрелите или запустите сигнальную ракету, то все немецкие патрули будут атаковать вас, и пройти миссию вам не удастся.

С самого начала выбегите на улицу и некоторое время двигайтесь за трамваем, прижавшись к стене. Вскоре вы заметите припаркованную машину впереди, обойдите ее и сверните в арку справа. Оказавшись в парке, поверните налево – там будет еще одна арка. Вам нужно будет пробежать через нее и двигаться прямо, при этом вы пересечете улицу, патрулируемую немцами. Не попадайтесь им на глаза. В конце концов вы окажетесь в небольшом дворике, в котором сушится большое количество белья. Каждый солдат должен взять себе одежду, переодеться в нее и убрать оружие. Затем возвращайтесь к началу. Рядом с тем местом, где вы начинали, стоит заправленный автомобиль. Садитесь в него и отправляйтесь к причалу. Прибыв на место, покиньте автомобиль и спокойно садитесь в катер. Далее остается только дать «полный вперед» и тихо раствориться в ночи. Всем пассажирам лучше

при этом залечь – автоматчики на берегу будут обстреливать вас.

МИССИЯ 3: Tree of the end of garden

Сразу же ведите катер к левому берегу. Выпрыгните на берег всеми бойцами и залегте. Снайпером можете пройти немного вперед и снять нескольких противников. Затем вернитесь к лодке. Через некоторое время к немцам придет подкрепление из города, в котором вы действовали в прошлой миссии. Если все пройдет успешно, то вы сможете из своего укрытия перестрелять большую часть противников (смотрите только, чтобы вас не убили с противоположного берега). Затем постепенно двигайтесь вперед, снайпером убивая большую часть врагов. В результате вы сможете попасть на мост. Подойдите к танку слева, встаньте напротив башни и залезьте в нее. Прицельтесь и, сделав пару выстрелов, разрушьте шлюз. Спускайтесь с моста на тот же берег, поворачивайте направо и бегите вперед.

МИССИЯ 4: Chain in mountains

Вам всего лишь нужно пробраться на противоположную сторону укрепленного комплекса. Фактически ничего сложного нет – надо просто идти и стрелять. Вначале на вас нападут несколько автоматчиков – убейте их. Затем снайпером аккуратно снимите вражеских пулеметчиков в укрытии. Перебежками доберитесь до окопа и прыгайте в него. По нему нужно двигаться,

приблизительно удерживая направление к точке выхода. В итоге вы окажетесь около немецкого укрытия с несколькими окнами, расположенного рядом с дорогой. Теперь осталось только выбраться из окопа на дорогу, и миссия будет завершена.

МИССИЯ 5: Last goodbye

В этой миссии особо важно управлять именно снайпером. Если им будет управлять компьютер, то у вас возникнут очень большие проблемы с патронами.

Вначале просто бегите и расположитесь около взлетно-посадочной полосы. Большая часть атак будет приходиться с направлений, показанных в брифинге, но будут и исключения – один из отрядов врагов нападет сзади. Вам нужно продержаться несколько минут до прилета самолета. Если все пойдет хорошо, то к этому моменту на карте уже вообще не останется врагов.

Не надейтесь на то, что вам удастся подобрать автоматы убитых немцев. Это очень сложно сделать под ураганным огнем противника. Поэтому рассчитывать нужно только на свои силы (и патроны).

ОПЕРАЦИЯ 3: Fiend's Call

В кампанию желательно взять гранатомет с тремя-четырьмя патронами, пару противотанковых и штук пять противопехотных мин.

МИССИЯ 1: The house

По парку пройдите к дому (если не можете сами найти путь, то посмотрите на карту). Затем ворвитесь в дом (желательно при этом управлять бойцом с автоматом). На первом этаже желательно оставить хотя бы двух воинов, причем так, чтобы они могли с разных позиций простреливать лестницу на второй этаж – по ней периодически будут спускаться противники. Сами же вы отправляйтесь исследовать здание. От входа поверните налево и идите по коридору. Коридор один раз повернет налево, после чего вы упретесь в тупик. Слева от вас будет замаскированная дверь, откройте ее и



спускайтесь на первый этаж. Убейте врагов и заберите у любого из них ключ. Откройте двери камер и соберите всех заключенных (три человека, собирать командой «follow me»). Отведите их к своим солдатам на первом этаже. Затем отправляйтесь к той же скрытой двери, но на этот раз идите по лестнице вверх, на чердак. Там вам надо будет заложить три бомбы – по одной в каждую из двух комнат и на склад. После этого вернитесь на первый этаж и со своей командой выходите на улицу. Обойдите дом и подведите бывших заключенных к грузовику. Десантниками же сядьте в легковую машину и подъедьте к воротам (т. е. фактически тоже к грузовику).

кого офицера. Если к моменту встречи вы убили всех врагов, то он сдастся. Если нет – еще раз осмотрите дом и прочешите парк.

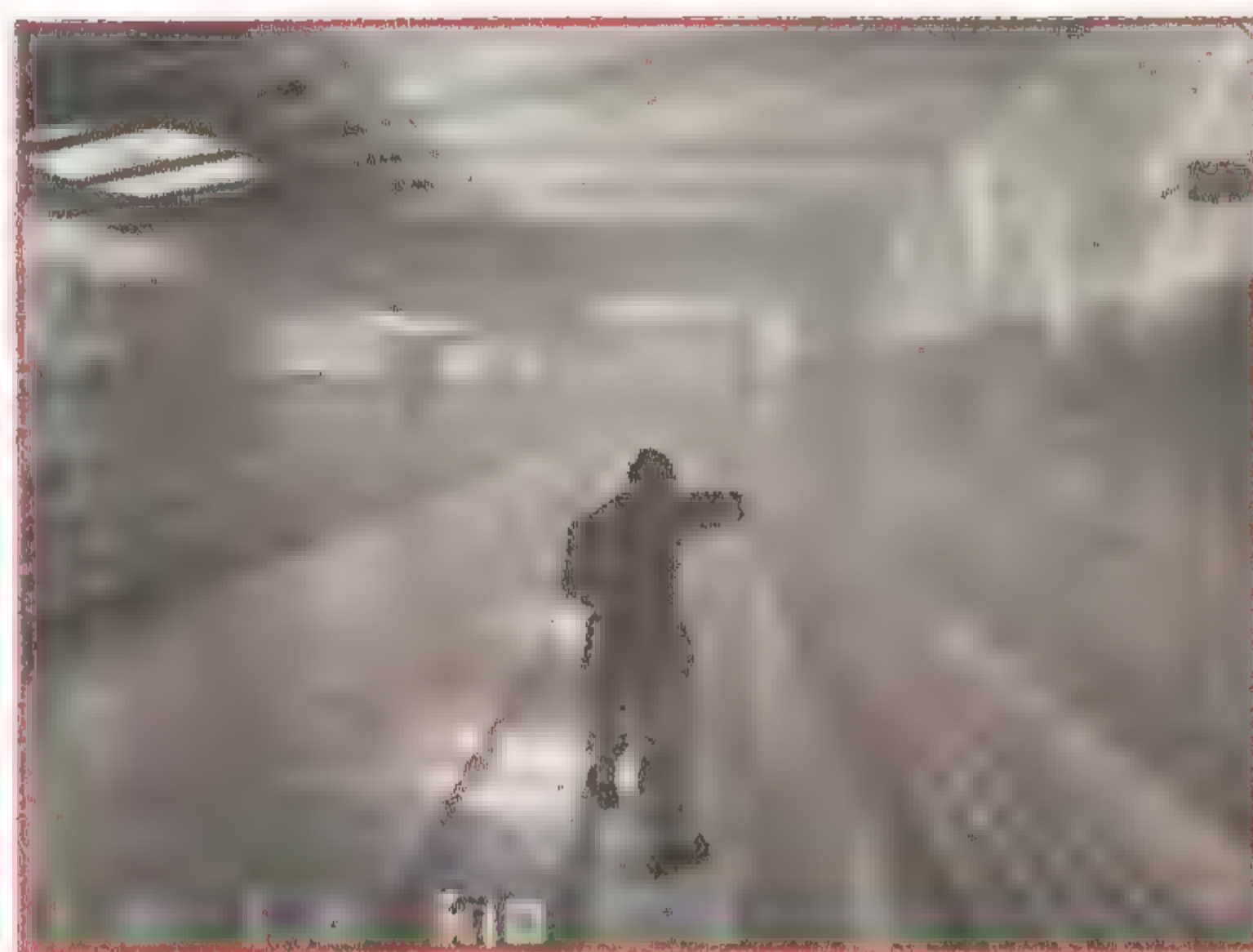
МИССИЯ 2: Выжить

Немецкий офицер в самом начале миссии попытается сбежать. Не обращайте на это внимания и аккуратно одним солдатом подойдите к двери, а затем, когда вас заметят, быстро отойдите в сторону. Один за другим в комнату забегают трое вражеских солдат и падают под огнем вашим товарищей. Теперь всей командой выходите во вторую комнату. Поставьте всех своих солдат так, чтобы они смотрели на дверь, а одним проведите стандартную операцию выманивания. Затем переместитесь к двери и убивайте всех, кто будет появляться в зоне видимости.

Далее существует два варианта: либо склад взорвется сам, либо вам нужно помочь ему динамитом (найти его можно по карте). Даже если в момент взрыва вы еще находились на заводе, ничего страшного в этом нет – выход останется целым. Идите к нему.

МИССИЯ 3: Сбежать

Аккуратно выдвигайтесь снайпером и снесите по пути всех солдат, которых удастся заметить (особое внимание обращайте на вышки). Остальные вояки должны вас прикрывать. Добраться до автопарка будет просто, но когда вы войдете в него, из домика рядом выбегут несколько солдат, так что будьте готовы. Затем снайпером садитесь в бронеавтомобиль, а остальными воинами идите по тому направлению, по которому вы должны отступать. Если ворота закрыты, откройте их. Уже за пределами базы вас подстерегают три неприятности: вражеский солдат, танк и противотанковая мина. С первым проблем не будет, а к танку нужно подобраться под прикрытием домика и подорвать из базуки или закидать гранатами. Затем сажайте всех на броне-



автомобиль и уезжайте, старательно объехав мину.

МИССИЯ 4: Сбежать

По сравнению с предыдущими заданиями, эта миссия достаточно сложна. Запрыгивайте в свой бронеавтомобиль и гоните вперед. Через некоторое время вы окажетесь на вражеской базе. Как только сможете, съезжайте к берегу реки и двигайтесь по нему. Так вы будете защищены от большей части автоматчиков и танков. Вы доедете до небольшого палаточного городка, окруженного вышками. объезжайте вышку перед вами слева и заезжайте в городок. Поздравляю: первая часть, одна из самых сложных, преодолена.

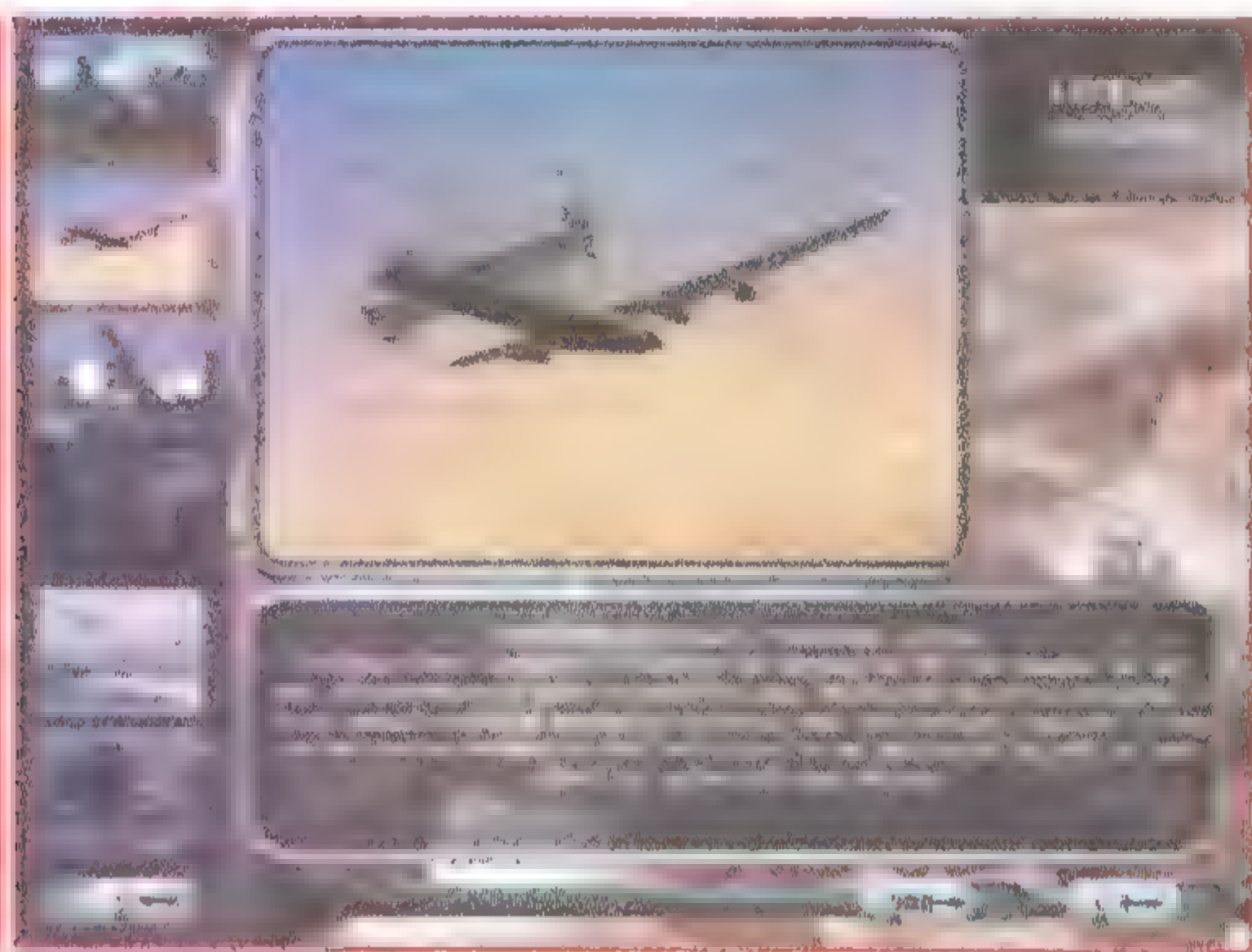
Увидев перед собой дорогу, сверните на нее (налево) и двигайтесь по ней, пока не доберетесь до развилки. Двигайтесь на запад. Вскоре вы увидите впереди рядом с дорогой большое количество ящиков. Остановитесь. Ваша задача – найти старую дорогу, идущую в направлении на юг/юго-запад. Искать ее лучше всего, выйдя из машины.

Эта дорога позволит вам коротким и безопасным путем добраться до деревни и достаточно легко пробраться через нее. Еще через некоторое время вы окажетесь около той самой первой базы, но уже на другом берегу. Будьте осторожны: к врагу за время вашего отсутствия пришло подкрепление. Лучше всего одним снайпером и автоматчиком расчистить дорогу от солдат противника, а затем пройти дальше к мосту и убить там солдата с гранатометом. После этого осторожно проведите туда машину. Поставьте в нее всех своих солдат и двигайтесь дальше, преимущественно по обочине, поскольку на дороге встречаются мины.

Увидев перед собой немецкий особняк, объезжайте его слева. Поздравляю: вы добрались до нужной дороги.

МИССИЯ 5: Сбежать

Надеюсь, вы послушали моего совета и взяли с собой в кампанию мины и гранатомет. Теперь и то, и другое вам очень пригодится. Итак, активно поработав, создайте минное поле точно в



МИССИЯ 6: Сбежать

На карте вам показали три участка забора, где через него можно перелезть. Бегите к ближайшему. Не заставляйте десантника мучаться и перебираться через забор, а просто откройте калитку. Заходите. Теперь вам нужно пробраться к дому впереди и попасть на веранду. Скорее всего, по пути произойдет перестрелка, так вы не сидите без дела и уберите парня, управляющего прожектором. Ваши вояки могут успешно разрядить все свои патроны в стену, пытаясь попасть в находящегося за ней противника, поэтому присматривайте за ними.

Оказавшись на веранде, через открытое французское окно заходите внутрь. Не проходите далеко! Остановитесь прямо у входа и подождите, пока несколько фашистов не откроют дверь. Дальше двигаться можно практически без проблем. Около лестницы опять же лучше оставить охрану: одного, смотрящего вверх, и хотя бы одного, простреливающего вход в дом (точнее, тот вход, через который вы сами сюда попали). Поднимитесь наверх, старательно заходя в каждую комнату и убивая всех врагов, и в итоге вы встретите немец-



том месте, где вы начинаете миссию. Затем двух воинов (желательно снайпера и автоматчика) отправьте в ближайший дом, не забыв при этом автоматчика посадить рядом со стоящим там пулеметом. Двух же других – пулеметчика и гранатометчика – посадите слева от дороги на достаточно большом отдалении от мин (примерно четверть пути до второго дома). Если вы смотрели брифинг, то там было показано это место. Выберите бойца с гранатометом и ждите. Через некоторое время враги успешно попадут в минное поле и устроят великолепный фейерверк. Не очень радуйтесь: очень скоро из дыма начнут выползать танки и вам надо будет успевать их отстреливать. Если патронов не хватит, воспользуйтесь гранатами. Как только танки останутся, бегите гранатометчиком ко второму зданию и садитесь за стационарный пулемет. Пулеметчик через некоторое время тоже должен отступить и расположиться на любом удобном холме.

Перестрелка будет нешуточной. Когда все враги полягут, можете совершить экскурсию к немецким позициям и с гордостью осмотреть догорающие танки. А вообще вам нужно добраться до самолета и сесть в него.

ОПЕРАЦИЯ 4: Sign of cross

Не забудьте захватить в кампанию два радиомаяка. Также нелишним будет убедиться в наличии сигнальных пистолетов.

МИССИЯ 1: Thor's hammer

Вам нужно заложить два радиомаяка рядом с электростанцией, чтобы корабли союзников смогли точно обстрелять цель. Миссия достаточно про-

ста, только надо учесть: во-первых, что враги часто сбегаются на шум выстрелов и атакуют вас с разных сторон; во-вторых, что пяти минут, в течение которых вам нужно выбраться с базы, очень мало, так как вам еще нужно ликвидировать охранников на башнях. Поэтому сначала расчистите себе проход, а уж потом ставьте передатчики. И учтите: выход обстреливают не две башни по краям, а четыре.

МИССИЯ 2: Snow demon

Миссия очень неприятна тем, что действие в ней происходит ночью, а значит, вы не то что противника подстрелить, но даже дверь в лабораторию найти без посторонней помощи не сможете. С самого начала двигайтесь по второму варианту пути из тех, что были предложены в брифинге, – по горам. Ваш спуск в поселок, скорее всего, ознаменуется большой перестрелкой. Кроме того, с той позиции, на которой вы будете находиться, спустившись в деревню, надо подстрелить пулеметчика рядом с антенной.

Затем можете разделить отряд. Пару человек отправьте к антенне, пару – в лабораторию. В лаборатории от входа идите по коридору вперед до развилки, сверните влево и после поворота заходите в первую и единственную дверь с надписью «Laboratory». Ее охраняет несколько врагов, проще всего их выманить и убить по очереди. Затем заложите там бомбу с часовым механизмом, то же самое сделайте рядом с антенной и бегите к автомобилям. Вам нужен дальний (самый близкий к воротам) грузовик. Садитесь в него и езжайте вперед! Что, не знаете, как водить грузовик в условиях нулевой видимости? По карте и компа-



су, конечно! Вам всего лишь нужно добраться до ворот.

МИССИЯ 3: Thirteenth chamber

Аккуратно подойдите к дыре в заборе и, применив стандартную тактику выманивания, уничтожьте всех немцев во дворе. Затем заходите внутрь. Имеет смысл сразу же расчистить гараж, чтобы потом о нем не беспокоиться. Для этого поставьте часть солдат так, чтобы они простреливали его, а одним просто пробегите мимо ворот. Теперь осталось посетить завод. Зайдите в здание и найдите в дальней стене проход. Через некоторое время вы столкнетесь с врагами. Они отличаются умом и сообразительностью, поэтому выманить их не удастся. С боями прорвитесь в подземный завод, подложите там динамит и быстро сматывайтесь. Осталось только сесть в машину и доехать до развилки впереди.

МИССИЯ 4: Volven hunters

Теоретически два солдата в немецкой униформе должны проникнуть на базу противника, найти там склад одежды, взять еще два комплекта одежды и вернуться к своим. А далее уже вчетвером нужно «уговорить» немецкого офицера отключить сигнализацию и проникнуть к докам субмарины. Не знаю, что меня выдавало в этой миссии, но первый немецкий солдат пропускал меня, а остальные открывали огонь. Поэтому я предпочел операцию быстрого и решительного штурма.

Итак, первый солдат проблем представлять не будет. Затем заберитесь на холм рядом с бункером слева и аккуратно снимите вражеских солдат. Учтите, что среди них есть снайперы: легкой жизни никто не обещал. Затем двигайтесь к базе. Пройдя по первому коридору, двигайтесь в направлении офиса командира – его расположение было показано в брифинге. Проблема в том, что напрямую в него попасть не удастся (проще всего включить карту и попросить солдата идти прямо в офис, и вы увидите, каким путем надо двигаться на самом деле). Этот путь прежде всего приведет вас в комнату, в ко-





торой находятся четверо вражеских солдат. Тактика такова: трое прикрывают, один подходит к двери, открывает ее и, отступая, убивает обоих видимых противников. Два других врага банально выманиваются.

Самое страшное позади. Зайдите в офис командира, и он добровольно отключит сигнализацию. Можете убрать его, если хотите. Затем идите в комнату, которая приведет вас к туннелю в доки (также показана в брифинге). Там спокойно спускайтесь по лестнице и всей командой бегите в туннель.

P. S. Постоянно следите за своими солдатами, пока находитесь на базе. По непонятным причинам они постоянно разбегаются в разные стороны и находят неприятности на свою голову.

МИССИЯ 5: Hunt for golden fish

Несмотря на предупреждения, выданные вам на брифинге, миссия не столь страшна. Поднимайтесь по лестнице, желательно, оказавшись наверху, сразу залечь. Ваша задача – убить нескольких солдат, патрулирующих соседние комнаты. Затем постепенно, сверяясь с картой, двигайтесь в направлении доков. Проблема в том, что враги будут проникать к вам с двух направлений: через основную дверь, ведущую к докам, и через дверь рядом с ней. Как только большая часть врагов сляжет, останется только обработать выживших из снайперской винтовки.

Идите к лодке всем отрядом. Заходить надо вдоль правой стены. Когда дойдете до большой открытой двухстворчатой двери, остановитесь. Тут нужно применить тактику выманивания – фашистов внутри достаточно много, но ваши солдаты без проблем перестреляют их.

Теперь зайдите на подводную лодку, подойдите к торпедному отсеку около ее кормы и заложите бомбу с часовым механизмом. Можно уходить.

Из той же комнаты, из которой вы врывались в доки, есть выход на улицу. Откройте дверь и будьте готовы поразить двух немцев с гранатометами и одного с автоматом далеко слева. После этого прыгайте в машину и уезжайте.

ОПЕРАЦИЯ 5: Babylon

Эта кампания необычна тем, что в ней всего одна миссия. Но и к этой миссии не будут лишними рекомендации по вооружению: пулемет не нужен, зато каждому члену команды обязательно даем по автомату и по сигнальному пистолету с сотней зарядов.

МИССИЯ 1: Babylon

Действие происходит глубокой ночью. Ваша задача – найти дешифровальную немецкую машинку. Предлагается два возможных места ее расположения: на мостике или в радиорубке. В крайнем случае, она может быть в хранилище. Именно туда нам и нужно направиться в первую очередь.

Проще всего пройти миссию, постоянно стреляя сигнальными ракетами. С врагами справятся и без вашей помощи. Сообщение о том, что немцы собираются потопить крейсер, сильно преувеличено – вы можете хоть час бродить по кораблю, но этого не произойдет. Двигайтесь по левому борту и сверните во вторую открытую справа дверь (она расположена ближе к носу корабля). Зайдите в нее. Вы увидите уходящую вниз си-

стему лестниц. Спуститесь на два этажа. Теперь идите дальше по направлению к носу корабля. В первой или второй каюте вы обнаружите сиrotливо лежащую на полу машинку. Берите ее и возвращайтесь на корму, туда, откуда вы начинали эту миссию.

ОПЕРАЦИЯ 6: Wrath of Gods

Не забудьте взять сигнальный пистолет. Пулемет также можете оставить, лучше вооружиться еще одним автоматом или винтовкой.

МИССИЯ 1: King's Road

Миссия достаточно проста. Проблемы могут возникнуть с немецким исследователем, но в большинстве случаев он покорно следует за вами и не высовывается. Достаточно скоро впереди вы увидите баррикады – обработайте их снайпером. Сверните на втором повороте налево, и окажетесь на главной площади.

Тут стоит уделить особое внимание солдатам на востоке – они в большом количестве располагаются на холме. На самой вершине построено укрепление, не забудьте о нем. Потом двигайтесь на восток, заодно взорвав танк (с виду он безобидный, но раз просят...). Опять же на востоке вы увидите лес, кишачий вражескими снайперами. Затем бегите в восточном направлении по южной дороге. Если вас донимают снайперы на уже расчищенной вами с одной стороны баррикаде и вы никак не можете их снять, то запомните их местоположение, обойдите с тыла и успокойте парой гранат.

МИССИЯ 2: Last man takes it all

Миссия ночная – один этот факт обеспечит вам вагон проблем. Кроме того, ее нужно успеть пройти достаточно быстро. Самолет в конце миссии тоже ждать не будет и через минуту улетит. Также нужно не забывать следить за немецким исследователем. В самом начале бегите вперед. Через некоторое время придется остановиться и подстрелить нескольких врагов слева.

Затем ваша задача – добраться до ворот в аэропорт. Там вам предстоит большая перестрелка (следите за своими солдатами, так как они очень любят переводить патроны, стреляя в забор или деревья). Основная задача – снять пулеметчиков на крыше здания. Потом прямым путем доберитесь до конца взлетной полосы (естественно, дальней, поскольку ближняя сильно повреждена). Через некоторое время вы услышите гул самолета. Дождитесь, пока он развернется, и садитесь в него.

Сергей Пуриков

GOLDISC

OPTICAL DISC MANUFACTURING

ПРОИЗВОДСТВО КОМПАКТ ДИСКОВ



JSC GOLDISC

СБир-т 50-тих Олтири,

252143, Киев, Украина

Тел: 2001

330(044) 478 0318, 477 3137

330(044) 477 8702, 478 0113

Факс: 330(044) 477 0627

Web: www.goldisc.com

E-MAIL: goldisc@ukr.net

ДОВЕРЬТЕ
РАБОТУ
ПРОФЕССИОНАЛАМ

ПРОИЗВОДСТВО КОМПАКТ
ДИСКОВ ВЕДЕТСЯ НА
СОВРЕМЕННОМ
ОБОРУДОВАНИИ
ПРОИЗВОДСТВА ФИРМ
ШВЕЙЦАРИИ И ГЕРМАНИИ
В СООТВЕТСТВИИ С
МЕЖДУНАРОДНЫМИ
СТАНДАРТАМИ. ВЫСОКОЕ
КАЧЕСТВО

ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ЛУЧШЕГО СЫРЬЯ И
КОМПЛЕКТУЮЩИХ,
СТРОГИМ СОБЛЮДЕНИЕМ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ
ПРОЦЕССОВ, ВЫСОКО-
КВАЛИФИЦИРОВАННЫМ
ПЕРСОНАЛОМ.

CD-A, CD-ROM, VideoCD,
XA-CD, Super Audio CD,
Photo CD,
А В ДАЛЬНЕЙШЕМ И DVD

ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ
ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОДУКЦИИ
НАИЛУЧШЕЕ СООТНОШЕНИЕ
ЦЕНА/КАЧЕСТВО.

СРОКИ ИСПОЛНЕНИЯ
ЗАКАЗА:
3-7 ДНЕЙ С МОМЕНТА
ПОДАЧИ ВСЕХ ИСХОДНЫХ
МАТЕРИАЛОВ.

Страницы 6, 1/2,
Кол-байков пер., Москва
113004, Россия
Тел: 243-9624.

Факс 243-9631.

E-MAIL: goldisc@ukr.net

Играйте, играйте,
играйте...

Разработчик:

Издатель:

Выход:

Жанр:

Требования:

Amiga
CD-ROM
1999 г.
Action
P-233, 33 MB



Графика:

Звук:

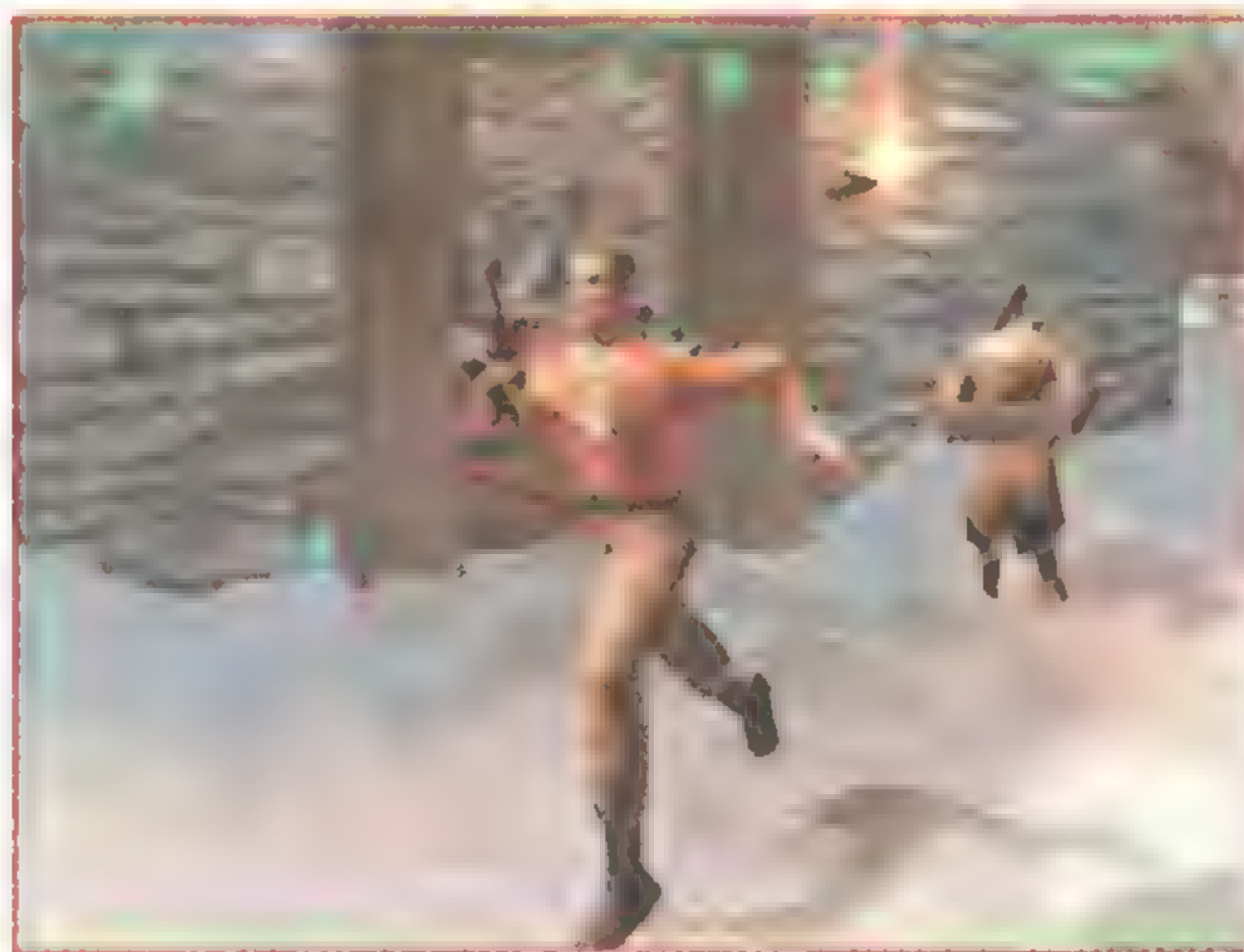
Играбельность:

★★★★★★
★★★★★★
★★★★★★

9.7

OUTCAST

Как правило, о разработке хитовых игр либо знают все, либо не знает никто. Об Outcast были наслышаны многие. Проект демонстрировался разработчиками еще на прошлогодней E3. Но лишь год спустя творение Арреал стало доступно всем желающим. На данный момент Outcast может дать сто очков форы любому своему конкуренту, а год назад никто просто поверить не мог, что такую игру можно сделать.



Жанр? Самый популярный – action с вкраплениями квеста. Ближайшие родственники? Как ни странно, Tomb Raider. Графика воксельная, звук великолепный. В Интернет есть демо-версия на сто мегабайт. Все эти сухие термины – лишь набор слов, скрывающий за собой гораздо большее, чем просто еще одну хорошую игру.

Лучший adventure, да, именно так: *лучший*. Великолепный сюжет с множеством видеовставок, раскрывающих те или иные аспекты сюжетной линии или просто снабжающих вас дополнительной информацией об игровом мире.

Гигантский игровой мир с сотнями NPC, каждый из которых твердо знает свое место в жизни и практически ни обращает внимания на игрока. Воксельный графический движок с возможностями антиальясинга и bump-mapping'a, выдающий просто умопомрачительное качество картинки. Атмосфера гигантского неизведанного мира, поражающего своим величием и таинственностью. Outcast оставляет неизгладимое впечатление.

Несколько слов о вооружении: представленный ассортимент достаточно хорош, но реально вам понадобятся три-четыре экземпляра, не боль-

ше. Все остальное имеет декоративное назначение и служит лишь для украшения игры. Впрочем, то же самое можно сказать и о музыке: хор, используемый в композициях, действительно московский, самый лучший, но настроения он игре не придает.

А когда во время спокойного похода по безобидным болотам мерные подвывания мужских голосов резко сменяются дикими женскими криками

«Ire, Ire» и пр., все музыкальное сопровождение хочется выключить и забыть про целый диск псевдоклассической халтуры. Хорошо хоть, что все действия сопровождаются настоящими звуками, такими, как и в действительности.

Системные требования не очень высокие: ускоритель не нужен, P-II тоже не обязателен. Но это *минимальные требования*, а для того, чтобы игра со всеми спецэффектами и с музыкой пошла на разрешении 320



на 200 и более, требуется очень мощная машина. Скажем так, P-III 550 в 512x384 уже начинает сдыхать. Если вам повезло с компьютером, то наслаждение великолепной воксельной графикой гарантировано.

Есть и несущественные минусы: если вы упретесь в какую-нибудь балку, то квадраты будут размером десять на десять сантиметров, зато предметы вдалеке покажутся настоящими, будто принесенными из нашего реального мира. Посмотрите на картинки, и вы все поймете.

Так. Подводить итоги? А не буду я этого делать. Потому что ограничивать Outcast рамками сравнений и пытаться его оценить – это настоящее кощунство.

Шедевры бесценны.



ПРОХОЖДЕНИЕ

Яркая вспышка поглотила вас своей бесконечностью и, насытившись, мгновенно превратилась в темноту, бережно хранящую покой и тишину...

Всего день назад вы сидели в одном маленьком баре Нью-Йорка, за окном моросил вечный дождь. Рассекая его струи и ловя мельчайшие капли лобовым стеклом, проносились тенями спешащие куда-то машины. Последнее дело завершилось не очень удачно, поэтому высшее начальство предложило взять вам оплаченный отпуск и немного отдохнуть где-нибудь на пляже, но вместо этого вы прозябаете здесь, в большом городе, запах которого не может разогнать даже мощный вентилятор под потолком. Внезапно из шума и дыма перед вами вырисовалась фигура человека, одетого в военный мундир. Медали холодно поблескивали, когда слабый луч задевал их, проносясь в безумной пляске мимо. Военный коротко представился и заявил, что агентству снова требуется ваша помощь, и чем быстрее, тем лучше. Речь идет не иначе как о спасении планеты; эти сумасшедшие солдаты посадили вертолет прямо перед витриной бара (они бы еще на танке приехали...). Отказаться, как вы догадываетесь, практически невозможно, и вот через час вы уже парите над Атлантикой; за иллюминатором темная масса воды равномерно колыхается под ударами ветра. Настало время вникнуть в суть дела. Военный достает из-под стола бумаги и кратко объясняет ситуацию: ученые путем долгих экспериментов доказали существование параллельных миров. Но им этого не хватило, и они разработали технологии, позволяющие проникнуть в неизведанные про-

странства. Над проектом работали два военных ученых, которые смогли воплотить мечту многих поколений, выросших на рассказах Стругацких, Асприна и других не менее известных фантастов. Все было бы хорошо, если бы не одно «но»: между разработчиками началась вражда. Мы немного отвлеклись... Проблемы начались после того как в другой мир был запущен первый экспериментальный аппарат для взятия проб грунта и атмосферы. Установленные на приборе камеры проработали несколько секунд, после чего неизвестное создание уничтожило аппарат. Связь прервалась, но ученые не смогли закрыть межпространственный туннель, возникший после отправки прибора. «Черная дыра» стала затягивать в себя Землю. Если не предпринять срочных мер, весь наш мир канет в небытие. Единственный способ закрыть туннель – починить поврежденный межпространственный аппарат, для этого в другое измерение отправляются трое ученых и вы в качестве телохранителя. Миссия проста – оберегать. Похоже, что с третьим ученым вы уже где-то встречались: какие-то общие дела, никому не известное происшествие, которое привело к вашей размолвке в прошлом... Здесь точно раньше была любовь. Путешествие началось. Ученые ушли в подпространство первыми, сразу за ними последовали вы и Вулф – ваша знакомая.

Деревянный дом из плотно подогнанных брусьев. Вы открыли глаза. Широкая незнакомая кровать, из очага пахнет вкусной едой. Похоже на сельскую местность, смущают только снежинки, шаловливо мечущиеся за окном. Вы поднялись, и вдруг кто-то, стоявший за спиной, обратился к вам. О,

Боже! Что это за существо, говорящее с вами на английском языке и называющееся странным именем – Улукай? Похоже, что ученые были правы: проникновение в другой мир возможно. Но где все остальные? Талан (он же человек из другого мира) заявил, что нашли вас одного. Задайте ему несколько уточняющих вопросов. Оказывается, вы разговариваете с лидером местных повстанцев, Зоклином. Его банда борется за независимость страны, власть над которой взял в свои руки злой посланец богов, некий Фазран. Повстанцы называют себя Guardians – защитники, но применять грубую силу для достижения своих целей не могут, поэтому прячутся в горах и ждут мессию, Улукаю со священной отметиной на майке. Это вы. Не то чтобы вы не хотели помочь бедным защитникам и спасти их мир от коварного правителя, но кто вам за это заплатит? Да и Земля тоже под угрозой исчезновения. Тогда Зоклин предлагает сделку: он и его люди находят ученых и аппарат, а вы в это время освобождаете их земли. Соглашайтесь.



Перед тем как начать путешествовать по мирам, вам придется пройти небольшой подготовительный курс. Зоклин посоветует обратиться к его сыну Яну, который поможет вам с тестом: объяснит условия и покажет необходимые приемы. Только после окончания курса Зоклин откроет вам телепортационные ворота. Перед тем как выйти из дома, обязательно подойдите к тумбочке в углу и возьмите рюкзак: полезная вещь, в ней помещается все что угодно, любых размеров. Посмотрите вокруг внимательней: в доме вы найдете аптечку и пару обоев для пистолета. Выходите на улицу и найдите молодого талана в одеянии с оранжевым воротником, это и есть сын вождя. Ян предложит пройти четыре испытания. Первое самое легкое: вам предстоит немного попрыгать. Идите за молодым наставником и выполните все его требования, после чего получите в подарок полевой бинокль со встроенным рентгеновским видением. Второе

рассчитано на получение навыков в подводном плавании и тоже не представляет собой ничего особенного. На дне неглубокой лужи подберите крайне важные на начальном этапе патроны. Суть третьего испытания – расстрелять с некоторого расстояния горшки, стоящие рядом с телепортатором. Благодаря лазерному наведению это для вас будет слишком просто, а вот с последним заданием придется повозиться. После этого испытания вы научитесь прятаться и нападать из укрытия, что должно пригодиться во время исполнения священной миссии. Сначала вы заходите на стартовую позицию (черный квадрат на снегу за ящиком), потом дожидаетесь момента, когда Ян положит красный лепесток недалеко от себя. Вы должны по его команде начинать двигаться по направлению к цветку и поднять его, но так, чтобы Ян ничего не заметил. Придется идти в обход. Как только ваш помощник скажет «три», ложитесь на землю и, следя за поворотом его головы, ползите за сугроб. Оттуда, используя в качестве прикрытия ящик, перебегайте к цветку. Когда вы поднимете его, возвращайтесь на исходную позицию и ждите реакции Яна.

Все испытания пройдены. Даже если вы не смогли закончить последнее, не отчаивайтесь: Ян простит вам это и разрешит сказать его отцу, что вы готовы к Великому путешествию. Поблагодарите наставника и отправляйтесь в деревню, где вам предстоит побеседовать с главным охранником. Он наставит вас на путь истинный (убивать врагов и по мере возможности оставаться целым и здоровым) и расскажет о неких МОНах, спрятанных в пяти регионах. От них, утверждает он, зависит судьба всего мира. Вам придется найти верховного жреца, разбирающегося в этом, и пять священных предметов. После финальной проповеди Зоклин включит телепортатор – круглое зеркало посередине деревни – и предложит войти в него. Сохранитесь сначала (для этого используется желтый кристалл с некой эссенцией вашего духа, причем активизация кристалла вызывает мощный выброс энергии и яркую вспышку, способную привлечь врага), а потом смело шагайте в голубой телепортатор.

Shamazaar

Где-то вы это уже видели: до самого горизонта простираются болотистые участки, проросшие зелеными кустиками. Территория грамотно разделена на небольшие квадраты, в которых по колено в воде возятся местные жители. Соломенные конические шляпы делают их похожими на земных китайцев на рисовых полях. Завидев вас издали, жители поднимаются из болотной жижи и приветливо машут рука-



ми вам вослед, веруя, что вы и есть Улукай-спаситель. Очень не хочется их расстраивать, поэтому придется помочь китайцам, то есть таланам. Солнца не видно, только ровный свет едва-едва пробивается через толщу облаков, иногда мелькнет яркий лучик на шпиле Храма, но, отразившись, тонет в тине и быстро умирает.

Через секунду чей-то тихий голос сзади отвлек вас от созерцания ландшафта. Повернувшись, вы заметили молодого талана в желтом халате и смешной шляпе, неприметно стоящего за телепортатором. Незнакомец подошел и представился, после чего предложил свою помощь. Не откажите ему, ведь для него это такая честь – оказать услугу Улукаю. Крестьянин вызовется проводить вас до местной деревеньки, где можно найти жреца, по-местному – шамааза. Крайне важная личность: шамааз не только может вылечить вас, но еще он обладает знаниями, относящимися к МОНу. Идите за проводником и слушайте его неторопливый рассказ. Он поведаст о порядках, установившихся здесь после воцарения диктатора Фазрана, посетует на солдат, вечно подгоняющих тружеников поля. Расскажет о Главном Храме Фазрана, его святыне. Находится это здание прямо в центре карты, но добраться туда практически невозможно – слишком много солдат и патрулей охраняют прилегающие к Храму земли. А вот и деревня. Не много здесь народа – все в поле, только жрец и кузнец остались. Поблагодарите проводника за оказанную услугу и начинайте исследовать территорию.

Прямо перед вами несколько хижин, разбросанные по склону холм. Они причудливо переплетаются с ди-

ковинного вида холмами, похожими на старые термитники, и стойлами для огромных вьючных животных (на Земле бы их назвали кенгуру). Они грустно мычат, когда вы подходите к ним близко, будто просят убрать ограждение из толстых брусьев и выпустить их на волю. Слышите стук молота о наковальню? Найдите кузнеца. В этом мире людей данной профессии называют recreator: талан, создающий «горючее» для оружия – патроны. Поговорите с ним и выясните, что для создания обоймы иноземного оружия требуются всего лишь несколько кристаллов, ракушек и пр., в зависимости от сложности заказа. Еще кузнец (позволю себе называть его так в течение всего рассказа) посоветует обратиться к четырем его братьям, проживающим в разных регионах страны, которые всегда помогут Улукаю в его священном деле.

Настало время попросить помощи и совета у жреца – шамааза, старца в балахоне. Слушайте его очень внимательно, потому что с этого момента вам откроется истина о стране Дэльфе, обо всем том, что здесь происходит и будет происходить в недалеком будущем. Пожалуй, самое главное – это знание, данное вам о природе жизненной эссенции и о великой Сущности, куда уходят и откуда приходят все таланы. Фазран черпает оттуда энергию, что делает его практически неуязвимым, но земная власть диктатора зиждется на крепкой, хорошо обученной армии, которая готова идти по приказу своего вождя на верную смерть. Легионы Фазрана медленно, но верно оккупируют все земли Дэльфы, заставляя мирных жителей работать на новое правительство. Ослушавшихся приказа ждет reversion, или

смерть (возвращение личной эссенции в мировую). Единственный способ ослабить захватчика – перекрыть доступ продовольствия и боеприпасов. Хорошая идея, надо будет переговорить с лидером крестьян и попробовать убедить его остановить выращивание риса – маленьких зеленых кустиков, которые с таким трудом достаются местным «китайцам». После этого шамааз Зеб долго будет рассказывать о его даре лечить таланов, не исключено, что и вам он сможет помочь. В конце концов старец утомится и даст вам ключ, точнее, вы найдете его за спиной жреца, на полу. Используйте его на двери кладовой, в качестве приза вам достанется немного патронов, а самое главное – аптечки. Сохранитесь: вам предстоит вступить в бой с тремя солдатами, заметно превосходящими вас как по силе, так и по огневой мощи. Место это сразу за деревней у телепортатора, можно назвать «освобождением пути в мир иной». Пока не пользуйтесь им: здесь еще слишком много дел, которые предстоит уладить.

Поговорите с еще одним очень важным человеком – заводчиком породистых твон-ха, тех самых животных, на которых перевозят тяжелые грузы в Дэльфе. Талан явно помешан на своих любимцах – это ясно из первых слов, но не смущайтесь, расспросите его о «кенгуру» и попробуйте приобрести одно такое животное (если денег хватит). В качестве лошади эти создания поистине превосходны. Передвигаться на них легко, к тому же экономится уйма времени. Попутно хозяин конюшен попросит вас о небольшой услуге, касающейся все тех же твон-ха. Недалеко от деревни есть озеро, вокруг которого пасутся дикие твон-ха, а шакалы, полосато-желтые создания, постоянно убивают их. Вот и требуется от вас убить всех хищников, чтобы другим жилось привольно. Конюх предложит вам хорошие деньги за выполненное задание. Запомним это. Озеро находится на востоке от деревни. Когда дойдете до этого места, попробуйте издали расстрелять всех шакалов, потому что они имеют дурную привычку забегать

со спины и набрасываться, «снимая» половину жизни. Когда с ними будет покончено, внимательно изучите озеро. Оно хоть и небольшое, но таит в себе массу интересного, например, телепортатор в первый мир. Запомните это: скоро вам придется им воспользоваться. Вернитесь в деревню и расскажите коневоду о вашем первом подвиге, заберите свою награду и шагайте дальше. Кстати, с конюхом будет связано еще одно поручение: один из сборщиков риса попросит вас привести ему твон-ха из загона. Дело в том, что сам коневод совсем забыл о своих обязанностях, а перебоев с доставкой риса в казармы быть не должно. Одолжите животное в деревне и приведите его с помощью приманки к месту назначения, после чего поставьте в известность о выполненной работе смотрителя конюшен.

Приступим к изучению религиозных направлений в этом регионе: на востоке от центрального Храма виднеются три небольших церкви, скорее, три алтаря с водруженными на вершину сакральными знаками. Стоит подойти поближе и рассмотреть их – мало ли что там можно найти... Правда, солдаты, патрулирующие эту область, будут вам постоянно мешать, поэтому либо придется все время прятаться, либо убить всех, но во втором случае может не хватить патронов и здоровья. Поэтому советую совмещать оба варианта: ползать по болотам и отстреливать самых стойчивых. Здесь же вы сможете получить дополнительный квест: средняя церковь была недавно отреставрирована, но рабочие пересыпали песка в цемент и одна стена рухнула. Прораб будет умолять вас помочь ему разобрать нагромождение камней до прихода солдат. Делается все так: кладется заряд динамита и взрывается. В результате ни камней, ни проблем. Идем дальше. В одной церкви у самого входа вы увидите медитирующего старца – второго шамааза этой страны. Судя по всему, этот талан слишком стар или устал для выполнения своих обязанностей. Единственная вещь, способная вернуть его к полноценной жизни, – это Магва, вещество, обновляющее эссенцию талана. Владеть им могут только солдаты Фаэрана. Не беда, есть здесь крестьянин, который приторговывает из-под полы этим веществом, а зовут его Логар. Вам придется долго бегать и спрашивать всех об этом талане, пока не найдете его, вспахивающего поле на твон-ха. Поговорите с ним и предложите денег, чтобы купить у него немного Магвы для умирающего шамааза. Быстро возвращайтесь к

старцу и передайте ему драгоценный плод. Съев его (или поглотив, я не понял), жрец поднимется на ноги, вылечит вас и снова начнет медитировать. Отвлеките его еще раз и поговорите о новостях, о способах борьбы с Фаэраном. Шамааз окажется не в меру разговорчивым и проболтает с вами минут десять, после чего вам станет ясна система магии и эссенций этом мире, пути ее распределения между таланами. А еще он скажет, что видел человека по имени Наарн, который посвящен в секрет Храма. Сам же он об этом секрете ничего не знает, но сможет помочь, если вы достанете для него бронзовую дощечку с изображенными на ней Священными символами.



Возвращайтесь в деревню. По пути можно выполнить еще несколько заданий, например, найти брата Наарна, который может знать о местонахождении МОНа. Для этого подойдите к деревне и, увидев большое скопление солдат на горке, приготовьтесь к бою. А он будет нелегким: группа солдат среднего уровня и парочка шаманов начнут окружать вас и засыпать огненными шарами и молниями. Хорошо, если у вас под рукой найдутся три-четыре аптечки. Лучшей тактикой будет быстрое нападение и не менее быстрое отступление с последующим лечением. Первым делом постарайтесь убить шамана, потому что его энергетические взрывы поражают цель более точно и губительно, нежели маленькие выстрелы обычных солдат. Когда с ними будет покончено, поговорите с крестьянами, работающими рядом с местом схватки. Спросите их о талане по имени Иллиа. Если он рядом, то вам укажут рукой, куда идти, или просто назовут место, где его в последний раз видели. После разговора с измученным работой и солдатами таланом приведите ему лекаря-шамааза, способного очистить эссенцию Иллиа в одно мгновение. В деревне обсудите этот вопрос со жрецом, и он окажет вам эту небольшую услугу. Как только Иллиа встанет на ноги, расспросите его о брате, который знает секрет че-



тырех Храмов. Ничего толкового талан не скажет, но можно будет выделить связь каких-то идолов Великой Эссенции жизни и секретного замка, оберегающего сакральный предмет. Над этим стоит подумать. Всего идолов четыре штуки, они разбросаны по всей земле Шамазаар, скорее всего, под охраной солдат. Также есть четыре Храма не совсем понятного назначения. Стало быть, для каждого Храма есть свой идол, служащий ключом или чем-то в этом роде. Отправляемся на их поиски.



Для начала поищите человека в деревне, который занимается счетом выращенного риса и его отправкой в столицу. Одет он в красный халат и держит в руках бумажку, в которую тщательно вносит каждый доставленный мешок. Подойдите к нему и, разговарившись, выведите о бронзовой дощечке, которая была передана Наарну жрецом. Оказывается, она хранится в сундуке, ключ от которого давно потерян, но проблема не в этом. Вам предстоит уговорить бухгалтера приостановить добычу риса, тем самым серьезно ослабив армию Фаэрана. Талан подумает и... согласится. С этого момента почти все крестьяне побросают свои поля и отправятся в деревню тренироваться, разминать мышцы, утомленные долгим рабством. Теперь, чтобы убить одного солдата, вам надо будет попасть в него всего три-четыре раза. Вам это очень пригодится, потому что штурм главного бастиона не за горами. А сейчас поищите вышеупомянутый сундук и положите на него динамитную шашку, затем отойдите на безопасное расстояние и выстрелите в оранжевый заряд. Мощный взрыв, разбросав обломки деревянного сундука в радиусе пяти метров, выдаст вам бронзовую табличку, изрядно подкопченную и помятую.

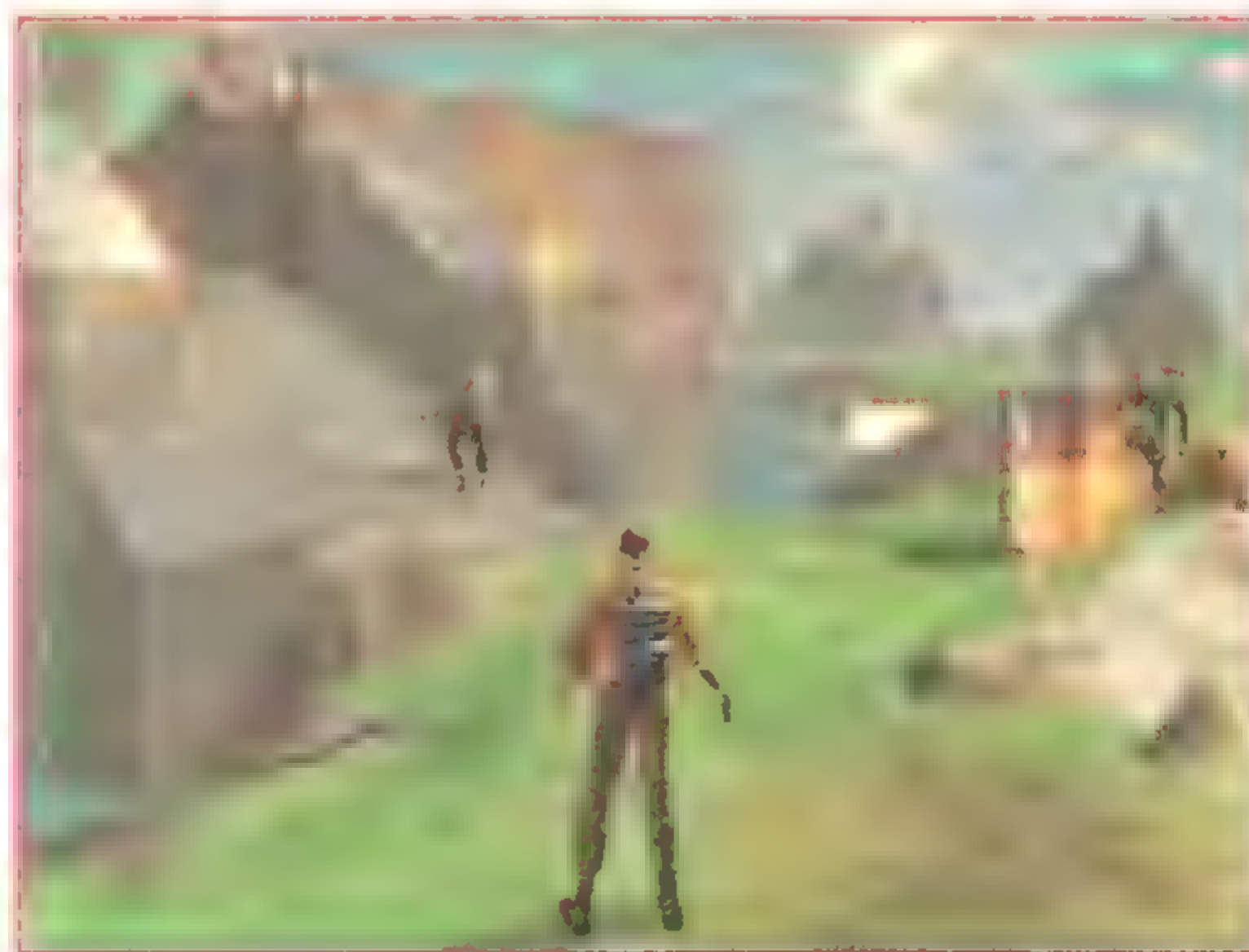
Идите к жрецу в Храм и отдайте табличку. Тот, протерев ее рукавом, радостно воскликнет: ведь вы нашли давно потерянный артефакт, который указывает связь и движение потоков Эссенции. Припомнив кое-какие детали, он начертит непонятные знаки по углам

геометрической фигуры. Объяснение не разгонит тайну, но проблески появятся. Скорее всего, четыре угла фигуры есть четыре Храма Шамазаара, а красные символы – идолы. Поблагодарите жреца за оказанную помощь и продолжите поиски сакральных предметов. Теперь внимательно посмотрите на карту при минимальном увеличении: сразу за тремя Храмами вы увидите два небольших озера. Попробуйте добраться до них с полной энергией. На дне одного из них лежит предмет, который не является нужным вам идиолом, но несет в себе не менее важный смысл. В одном озере то и дело на поверхность всплывает страшный монстр. Бояться его не надо, это всего лишь железный механизм, задача которого – отпугивать суеверных жителей от этого места. В самом же озере вы найдете много патронов и прочих полезных предметов, но нам надо во второе, кишасщее пираньями. Прыгните туда и, не теряя времени, обшарьте все дно. Вам нужно найти небольшой камень странной формы и не менее странного назначения. После этого быстро выходите на берег. Вы видели странное сооружение, напоминающее земной Стоунхендж с красивым разноцветным энергетическим столбом посередине? Идите туда.

Талан, охраняющий его, будет очень рад видеть вас, тем более что уже целый день никто не разговаривал с ним. Спросите его о назначении сего архитектурного памятника, на что служитель гордо поднимет голову и заявит, что вы стоите у Фонтана Чистой Эссенции. И начнется... Здесь становятся совершеннолетними молодые таланы, отсюда сам Первый Бог испил энергии, чтобы переродиться в земном облике, это символ свободы и чистоты талана. Не обращайтесь на все это, лучше узнайте от него про камень, который вы нашли на дне озера. Едва вы заговорите об артефакте, служитель просто с ума сойдет и начнет умолять вас вернуть ему камень, когда-то принадлежавший Фонтану Эссенции. Лучше отдать, потому что взамен вы получите интересные сведения и... солдаты Фаэрана начнут слабеть с каждой минутой, как будто им кислород прекроют. Вот и все.

Вы, наверное, замечали закрытые на ключ небольшие сарайчики, которые хорошо охраняются? Всего их три штуки: за тремя Храмами, у Главного Храма и у здания с деревянным навесным мостиком. Сразу открою их тайну: в каждом таком хранилище лежит по идолу, так нужному вам. Но убивать всех солдат и потом захо-

дить в помещение не имеет смысла: солдаты, несмотря на слабость, все равно сильны и многочисленны. Будем действовать хитрее. Перед тем как забежать на территорию врага, сохранились где-нибудь в укромном месте и приготовьтесь к тому, что вас будут хорошо прожаривать. Возьмите ключ в руки (ключи в избытке лежат у трех Храмов) и бегите прямо к хранилищу, не обращая внимания на крики и выстрелы неприятеля. Добравшись живым до двери, используйте ключ и проникните как можно скорее внутрь. Солдаты не осмелятся войти за вами, поэтому будут беспомощно толкаться у дверей и накладывать на вас проклятия. Еще раз сохранитесь, заберите все, что вам нужно, и так же быстро выбегайте обратно на безопасное расстояние от разъяренных врагов. Так сделайте три раза, в конце концов у вас будет много патронов, мало жизни и три идола в руках. Здоровье можно восстановить, а вот где взять четвертого, самого важного идола, пока неизвестно. Будем искать. Чтобы не терять времени, попробуйте начать разгадывать головоломку с имеющимися идолами. Мы уже выяснили, что каждый знак соответствует своему Храму, причем их соответствие нарушать нельзя. Поднимитесь на вершину каждого Храма (кроме центрального) и, используя медную табличку, воткните по идолу в «замочную скважину». Если встать спиной к Главному Храму, то порядок таков: в самую левую церковь вы несете идола в виде очень вытянутой буквы Z, в средний – слегка напоминающий надкусанную головку сыра, в правую – обычную загогулину. Как только вставите последний знак, камера перенесется в неизвестное дотоле место и покажет, как красные плиты стены сдвинутся с места и откроют какое-то подобие лестницы. Скорее всего, речь идет о Главном Храме. На штурм!



Осада и последующее освобождение замка проходит в три этапа: первый заключается в отстреле мимоходящих солдат с противоположного берега и требует больших запасов бое-



припасов; второй – переход уже на земли, прилегающие к Храму, и уничтожение всех оставшихся защитников; третий – зачистка внутренних помещений. Как только последний солдат выпустит из себя красный пар, солнце по-новому засверкает над свободной страной. Подберите все предметы в замке, но не входите в телепортаторы – рано еще. Пройдет совсем немного времени, и из-за угла на вас упадет талан, находящий на грани жизни и смерти. Сказать он уже ничего не успеет, но зато даст вам последний ключ. Скорее всего, это и был бедный брат Илли. Не теряя времени, вставьте идола в открывшееся отверстие, и тогда увидите, как пламя, вечно горевшее на вершине Храма, потухнет. Быстро вскарабкайтесь наверх и дотроньтесь до черно-белого ящичка. МОН! Вот куда спрятал его Верховный жрец, чтобы уберечь от Фаэрана. Как сильно МОН напоминает плату для компьютера... вам не кажется? Вернитесь в деревню и расскажите жрецу о том, с каким трудом вы достали реликвию.

Настала пора уйти из этого региона навстречу новым опасностям, задачам и людям. Воспользуйтесь телепортатором у деревни с изображенной пирамидой на нем. Как только вы подойдете к зеркалу, странная рябь пронесется мимо вас в воздухе. После чего искажение примет знакомые очертания. Вулфи! Что-то с ней не так, видимо, она попала в засаду. Хорошо, что жива, а дальше посмотрим.

Talanzaar

Совсем другой мир. Горячий воздух поднимался с земли и укутывал ноги, голова вообще уже ничего не сообщала, такая резкая перемена клима-

та очень сильно сказывалась на вашем организме. Поэтому пару секунд вы и ходили кругами возле телепортатора. Но ничего, шок быстро прошел, поэтому приступим к делу. Судя по грозно возвышающимся створкам ворот, этот мир ничего хорошего не несет. Заунывная музыка действует на нервы, к ней еще добавилось бесконечное мычание твон-ха. Настоящий арабский торговый центр времен Мухаммеда. Те же самые бородатые торговцы в цветастых халатах и чалмах, нищие в одних набедренных повязках с невероятным загаром. Торговля определяет ритм жизни, здесь все продается и покупается. Похоже на то, что без денег здесь вам делать нечего.

Если повернуть от главного входа налево, то, пройдя мимо пары глиняных домов, вы наткнетесь на первого торговца. Его товар – странной формы бутылки с какой-то алкогольной смесью. Поболтайте с ним немного. Видно, что человек добрый, но мучает его проблема. Некий Хэйза, водовоз, стал слишком дорого брать за свои услуги, а бутылочнику надо много воды для своих смесей, так и разориться недолго. Вот если бы великий Улукай смог уговорить Хэйзу немного попридержаться цены... Будем искать Хэйзу. Дело немного осложняется тем, что он очень занят талан, потому и носится по всему городу туда и обратно. Если вам удастся натолкнуться на него в самом скором будущем, считайте, что повезло. Поговорите с ним о проблемах торговцев в городе и предложите свои услуги. Хэйза смекнет, что на него будут работать бесплатно, даже заплатят в каком-то смысле этого слова, и попросит обойти трех торговцев и сначала их уговорить понизить цены на свои това-

ры, а уж потом и он понизит свои. Что ж, будем нарушать экономические устои. Имена торговцев: Zakk, Yagu и Ominel. Оно сидят по порядку в рисовом ряду, мясном и ремонтном. После такого заявления Хэйза совсем обнаглел и попросит вас, великого Улукая, прочистить ему колодец, дно которого завалено огромными камнями. Вам это не в тягость.

Первым делом найдите местного шамааза. МОН он вам сразу не выдаст, но зато предложит подождать, покуда сам не сходит во дворец и не принесет его вам. Ладно, на него надежды мало, поэтому вернемся к мелким заданиям, которыми нагрузили вас местные жители. Ягу попросит найти его потерянного брата, взамен он снизит цены. Закк предложит то же самое в обмен на ваш пистолет, с которого он хочет снять пробу металла. Оминел потребует жертвенный нож какого-то потерянного племени. Запомните все это, потому что в данный момент вы можете одолжить только пистолет, а вот с другими придется подождать. Кстати, насчет оружия: по улицам ходят странные торговцы в ярко-синих халатах. Они предлагают вам на продажу ваше же оружие и предметы. Неслыханная наглость! Но если хотите выжить, покупайте. Стоят предметы недешево, особенно апгрейд, но поверьте, они того стоят. Из оружия я предпочел «Узи» второго уровня и огнемёт – поистине смертоносную штуку. Любой враг поджаривается с первого попадания и уходит в мир иной. Не забуду и Hawk: прекрасная замена базуки, хорошо уничтожает дозорные вышки врага с приличного расстояния. Для выполнения поручения Хэйзы (связанного с колодцем) вам придется купить абсолютно бесполезное в бою оружие под номером пять. Что-то вроде ручной зенитки. Когда вы найдете торговца с этим оружием, сразу же отправляйтесь в самый конец города и найдите там колодец с двумя цепями. Рядом с ним прогуливается помощник Хэйзы. Узнайте поточнее суть задания и попросите всех отойти на безопасное расстояние. После этого подойдите к колодцу и из зенитки попадите точно в колодезную дырку. Взрыв разнесет полгорода, но зато потечет чистая вода. Сообщите о содеянном помощнику Хэйзы и начинайте искать новые приключения на свою голову.

Даю краткий список квестов по этому городу и способы их быстрого выполнения. В строительной части вас попросят утихомирить взбесившийся кран, на конце которого из стороны в сторону раскачивается ценный груз. Сами строители пытались остановить его, но они не нашли ничего тяжелого, чем можно было бы справиться с техникой. Предложите им свою помощь. В качестве орудия воспользуйтесь «Узи».



Вам придется раз сорок попасть в коробку, чтобы заставить ее полностью остановиться. Когда будете целиться, учитывайте все законы физики, потому что вы можете коробку только еще больше раскачать. Здесь закончили, переходим к рядам фруктов. Местные торговцы имеют на своих складах практически все виды фруктов, произрастающих в Дэльфе. Вот только одного у них нет – хотизов. Это маленькие красные растения, необыкновенные на вкус, но встречающиеся только на одном континенте – Оккар. Запомните, мы туда скоро отправимся. Талан, торгующий рядом, предложит вам хорошие деньги, если вы найдете какой-то артефакт за стенами этого города. Их самих солдаты не выпускают за ворота, а вам они запретить этого не смогут. Деньги действительно он даст немалые. Идем в кожевенный ряд. Местный кожевник уже несколько дней пытается достать клейкое вещество для соединения шкур. Фаэран сделал ему срочный заказ: сшить большой кожаный гобелен, но, как назло, у него вы-

шли все запасы клея, а купить в этом городе не удастся. Это поручение вы выполните, когда посетите водный мир, а пока забудьте про него.

Мы еще не были в рыбных рядах. Создается такое впечатление, что в Дэльфе не существует почтовой и курьерской службы: все поручения копились здесь в течение многих лет, а потом взвалились на хрупкие плечи приехавшего героя. Так всегда, смиритесь с этим. Вернемся к рыбам. Талан в синей шапочке подойдет к вам и сообщит о своей находке – красивом родовом браслете. Так как он не может отвлечься от прилавка, попросит вас найти владельца и вернуть ему сокровище, потому что в этой стране убивают, если ты не носишь родового браслета. Заберите его. Владелец проживает в водном мире, а до него еще идти и идти, точнее, плыть. Еще есть один персонаж, который может очень быстро поправить ваше материальное положение. Это торговец, который говорит красивым томным женским голосом. Талан попросит у вас взаймы пятьсот монет. Вопрос жизни и смерти. Если у вас есть данная сумма, то отдайте монеты безоговорочно, потому что в следующее ваше посещение этот талан вернет вам тысячу. Заодно сделаете девушке приятное (кто все-таки она?). Похоже, это все дополнительные услуги, которые вы можете оказать жителям этого города. Пора приниматься за настоящее дело.

Спросите у прохожих, где сидит местный лидер, руководитель всех торговцев. Думаю, найдется добрый талан, который подробно объяснит месторасположение дома лидера, но вы все равно ищите богатый дом с арками, как у шамааза. Лидер, человек зна-

ющий свое дело и весьма уважаемый талан в городе, сразу не согласится выполнить вашу просьбу – прекратить платить налоги Фаэрану. Конечно, за такое можно и жизнью поплатиться. Но чего не сделаешь ради любимого народа! Лидер согласится не платить налоги, но для этого вам потребуется выполнить кое-какие условия. Ничего особенного: разрешите спор между Хэйзой и торговцем бутылками. Хорошо, но это чуть позже, нам еще надо достать где-то нож и потерянного брата. Недалеко от дома Главного вы найдете талана, расположившегося на небольшом цветастом коврике. Он поможет вам модифицировать кое-какое оружие в обмен на большие куски Хелидиума и ожерелье, которое у него выкрали где-то в районе строительной площадки. Вам придется отыскать два компонента в самом скором будущем. За бижутерией можете отправляться хоть сейчас, а Хелидиум добывается в другом регионе. С мирными заданиями покончено, настало время брать штурмом бараки и сам дворец. Казармы расположены на западе от дворца и охраняются несколькими отрядами хорошо обученных солдат, но если вы обладаете огнеметом с большим количеством бензина, то все попытки врага уничтожить вас сходят на нет. Ведь в ближнем бою вам не будет равных (только себя не подожгите случайно). С каждой новой отвоеванной комнатой вы получите дополнительные боекомплекты и ключи к складским помещениям в городе. Не бесполезная, скажу я вам, штука. Дворец тоже не проблема, хватило бы только патронов и аптечек: вышки сносятся четвертым оружием, солдаты добиваются «Узи» или огнеметом – кому как больше нравится. Только дойти вы сможете до ворот, дальше просто не пустят: двери закроют на засов, и никаким динамитом не проймешь.

Последний момент: найдите дом, вход в который занавешен коричневой накидкой (территориально он находится недалеко от входа во дворец). Не успеете вы заглянуть за занавес, как знакомое лицо мелькнет в окне и молодая девушка выбежит к вам навстречу. Вулфи! Обмен приветствиями и любезностями. Это не главное, смысл встречи таков: два профессора ушли в подпространство перед вами, и оказалось, что разница во времени достигла десяти лет. То есть вы попали на планету не на десять минут позже, а на целых десять лет. Многое переменялось с тех пор: по одной из версий, Фаэран есть ни кто иной, как профессор Зуу, убивший своего коллегу. Используя научные технологии, он стал правителем и диктатором. Вас порадуют еще и милой заставкой, в которой профессор в роли Фаэрана объявляет на вас охоту. Кто кого – еще посмотрим! Бегом в телепортатор со знаком рыбы.



Okazankaar

Очередная вспышка, прямо на вас летит огненный шар. Быстрее в воду! Плывите от противника, чтобы отдышаться и понять, что произошло. Далеко не отплывайте от берега: гигантские рыбы, плавно скользящие на глубине, внимательно следят за вами и ждут, когда вы попадете на их территорию. Как только враги отойдут на достаточно далекое расстояние, выходите на берег и переговорите с таланом в странном зеленом одеянии. Да и занятие его немного странновато, — стоит и смотрит вдаль, будто ждет чего-то или кого-то. Как-то здесь все странно...

Просканируйте местность: единственный большой город находится как раз на том острове, где и вы, но он переполнен солдатами. Если боеприпасов достаточно, попробуйте его освободить, только не зацепите мирных жителей. Если нечаянно убьете кого-нибудь, репутация окажется на нуле и никто с вами даже разговаривать не будет. Совет: солдатские вышки очень хорошо уничтожаются четвертым оружием издалека, когда дозорные даже и не представляют о надвигающейся опасности. Итак, если вы удачно справились с освобождением города рыбаков, заходите в него и принимайте почести и награды; все будут со слезами на глазах благодарить вас и потом вернуться к своим обычным делам, приостановленным во время оккупации. Сначала сходите на пристань и там, где у причала стоят две лодки, поговорите с таланом по имени Зорт. Отдайте ему тот самый браслет, который вам вручили в Таланзааре. Вот так, практически ничего не делая, вы спасли молодого талана от смерти. Он расскажет вам свою историю, расскажет про пробле-

мы с браслетом и пр. На данный момент единственной ценной мыслью будет сообщение, что кровь дракона отпугивает акул. Ладно, не будем терять



времени и пойдём к лидеру, или, если точнее выразиться, к мэру. Талан, облаченный в черные одежды, тепло примет вас в своем доме и попросит решить их проблему: не так давно рыбаки заметили, что маяк у города стал гореть все слабее и слабее и в конце концов совсем погас. Они не могут продолжать рыбную ловлю до тех пор, пока не наладят навигацию. Сходить в другой город некому, поэтому лучшей кандидатурой на роль курьера будете вы. В качестве оплаты мэр согласится остановить поставку рыбы Фаэрану, что должно ослабить его войско. Соглашайтесь.

Поднимемся на самый верх горы, вокруг которой был построен город, и там найдем шамааза. Вы думали, что он вам сразу отдаст МОН? Нет, прозорливый жрец, заметив приближение войск Фаэрана, предусмотрительно

спрятал МОН на заброшенном острове, куда можно добраться на лодке (здесь передвигаться с места на место можно только на лодке).

Вам окажет помощь талан по имени Ору, старый охотник и профессиональный рыбак. Поговаривают, что в молодости он был еще и охранником, но сейчас это еле передвигающаяся развалина, не верящая в свои силы. Дело в том, что много лун назад Ору столкнулся лицом к лицу с самым страшным созданием на этой планете (что-то вроде динозавра) и не смог убить его. Зверь очень сильно покалечил спину Ору, но плохо то, что он убил душу охотника. Может быть, вы сможете вернуть старика к нормальной жизни, дать ему почувствовать вкус ее. Как знать...

Чтобы добраться до острова, где в отшельничестве живет Ору, вам придется арендовать лодку. Рыбак в левой лодке откажется вас вообще куда-нибудь везти, а тот, что в правой, согласится помочь, но лодка у него дырявая и он не знает, чем ее заклеить. Не беда: пройдите город насквозь и немного погуляйте по местным лужам. Кое-где под водой прячутся странные змеи, выпрыгивающие из воды и плюющиеся в вас шипами. Убить их легко, но для этого надо успеть попасть в узкое тело, все время бегая вокруг него. После смерти эти создания оставляют на поверхности странное вещество, плохо пахнущее и очень клейкое. Программисты называли их гландами. Подберите штуки три этих гланд: одну для лодочника, вторую для кожевника в Таланзааре, третью — на всякий случай. Билет на остров Ору вам обеспечен. Когда прибудете на полузатопленный берег, следите за лужами — здесь слишком много Зидогов. Добравшись до полуразвалившейся избушки Ору, побеседуйте с ее хозяином. Старый охотник согласится помочь вам, но ему нужна его старая берданка, с которой он всю жизнь ходил на охоту (само ружье находится в затопленной церкви, а патроны к нему придется делать из подручного материала).

Чтобы попасть в церковь, поговорите со жрецом, и он объяснит технологию открытия ворот. Вам надо найти подручного человека, который поможет нажать кнопку. Дело в том, что кнопки две, а нажимать их надо одновременно. Идите к тому месту, где вы впервые появились, и посмотрите на гору. С одной ее стороны будут две большие кнопки. Попросите «вдаль смотрящего» помочь вам; он, конечно же, не откажет, но потребует свою долю (ему кажется, что вы поплывете за



затопленными сокровищами). На счет «три» нажмите кнопку, и увидите, как из воды поднимаются створки ворот. Прыгайте в воду и, набрав побольше воздуха, плывите к церкви. Внутри вы увидите требуемое оружие и много всякой всячины. Только будьте готовы, что при всплытии вас встретит большой отряд солдат, вызванный вашим помощником. Расправьтесь с ними и бегите в город на поиски предателя.



Когда талан получит по заслугам, подойдите к торговцу в желтом халате – ведь у него можно достать необходимую амуницию. Он согласится вам помочь, но перед этим вам надо достать ядовитые грибы для усиления мощности и выполнить маленькое поручение – поймать мелкого вора. Второе задание не очень сложное: спрячьтесь в неглубокой яме перед входом на торговую площадь и внимательно следите за таланом в белой юбке. Когда на площади никого не будет, тот, воровато озираясь, подойдет к ящику с монетами и возьмет оттуда немного. Быстро выбегайте из ямы и хватайте вора с полчиным. Испуганный талан разжалобит вас историей про охранников и бедноту, представит себя в роли Робин Гуда и попросит отпустить его. Ладно, так и быть, отпустите вора и доложите о возвращенных деньгах купцу. После отправляйтесь за грибами. Находятся они на этом же острове в огненной церкви (попробуйте заплывать с другой стороны – там на стене приколотен постер «No public Urination»; что бы это могло значить?). Попасть в главное помещение Храма будет сложно, потому что при входе горит вечный огонь, через который ни перепрыгнуть, ни пройти (между птицами). Достаньте самый слабый пистолет и метьтесь во вращающееся колесо: вы должны попадать в каждый сектор, стреляя против движения самого колеса. В конце концов огонь потухнет, вы сохранитесь, а потом быстро забежите в пещеру и найдите там три гриба. Здоровье будет утекать как песок сквозь пальцы, но не обращайтесь на это внимания и выбегайте на свежий воздух. Так, посмотрим:

нам надо пять грибов, еще один можно купить у торговца, это будет четыре. Пятый же гриб есть у талана по имени Мортигер, но его не так давно увезли в тюрьму. Что делать?

Для начала расчистите два блокпоста («Узи» и Hawk) в самом дальнем конце острова. В одном здании вы найдете ключ от тюремной камеры. Настала пора вам «сесть» в тюрьму. Подойдите к неразговорчивому лодочнику и предложите сплавить в Залькатрас (местная тюрьма). Кстати, я совсем забыл про сокровища, разбросанные по всему водному миру: после разговора с предателем вы узнаете о существовании тайника посреди моря. А еще сходите погулять около внутреннего озера, там тоже немало предметов потеряно. Итак, у вас есть выбор: или плыть за сокровищами, или сразу в тюрьму. Давайте отправимся за решетку. Рыбак потребует немало денег за эту перевозку, к тому же он откажется взять вас в лодку, а заставит плыть под ней, чтобы охранники не заметили. Проследите, чтобы было достаточно баллонов с воздухом, их потребуется три штуки. Держитесь как можно ближе к лодке, потому что акул отпугивает ее днище. Когда подплывете к тюрьме достаточно близко и пересечете линию буйков, отплывайте в сторону и через шлюз проникайте на территорию охранного комплекса. Застрелив охранников по бокам, прыгайте через водяные преграды, и так до самого конца. Потом поворачивайте направо и бегите обратно к задней части тюрьмы, служащей причалом. Сразу за поворотом вы увидите решетку, открыть которую сможете специальным ключом из блокпоста. Освобожденный узник заплачет, когда почувствует запах свобо-

ды, пожмет вам руку – ведь ему осталось совсем немного до конца. В качестве благодарности он отдаст вам свое единственное сокровище – ядовитый гриб из Храма Огня. Последний гриб у вас, возвращаемся в город. Если хотите, добейте всю охрану замка. Выгода от этого прямая: много обойм ко всем видам оружия и моральное удовлетворение от выполненного до конца задания. Чтобы вызвать испугавшегося выстрелов лодочника, подуйте в большой рог у причала; через пару минут рыбак осторожно вынырнет из тумана и тихо пристанет к берегу.

В городе наймите очередную лодку и найдите Ору, которому надо отдать пушку и ингредиенты для патронов. Не все еще достали, но это не проблема: найдите на острове Ору переправу на другой остров, очень своеобразную переправу – по огромным листьям. На островке перебейте надоедливых шакалов и соберите немного красных цветов. Все. Вы бы видели его лицо: слезы счастья потекли по морщинистому лицу и исчезли в складках одежды. Как приятно делать людям добро... особенно если вам за это платят. Настало время принять участие в большой охоте! Плыть надо очень долго. Ору сосредоточен и готов одержать победу над монстром, который покалечил его. Похоже, он что-то задумал... Наконец-то вы приплыли. Черт побери, этот сумасшедший старик взорвал лодку и отрезал все пути к отступлению! А вот и монстр собственной персоной! Очень неожиданно появился и скушал старого охотника. Быстро хватайте оброненное им ружье и приканчивайте обезумевшее создание. Пары выстрелов хватит, чтобы свалить динозавра с ног. Когда он перестанет биться





в конвульсиях, подойдите к нему максимально близко и немного подождите: через пару секунд вы хорошо провоняетесь его запахом и акулы потом вас не тронут. Переплывайте на другой остров и забирайте очередной МОН. Как только вы подберете плату, за вами приплывет лодка и заберет в город. Давайте вернемся в Таланзаар.

Talanzaar

Предлагаю сразу сходить и получить деньги, которые вы одалживали девушке в желтом, а потом отдать гланды Зидога кожевнику. Получите свою долю и закупайте новое оружие. Походите немного по городу. Наконец Вулфи передаст вам сообщение, что отряд охранников был атакован неизвестными во время отключения энергетического барьера в Шамазааре. Быстрее туда: может быть, вы успеете спасти непоседливую девушку и нескольких охранников.

Shamazaar

Подбегите к барьеру (раньше он не позволял приблизиться к последнему форпосту) и включите огнемёт, самое выгодное оружие в данном положении. Сперва уложите всех солдат в первой башне, потом на втором этаже нажмите кнопку, которая откроет деревянную дверь в другой башне. Все, девушка спасена. Путешествие продолжается: Мотаззаар нас ждет.

Motazaar

На новом месте не очень доброжелательно вас встречают: солдаты тут же накидываются и забрасывают огненными шарами, горячие струи пара обжигают ноги... В общем, ничего хорошего вас здесь не ждет. Поговорите

с лидером в деревне и попросите его прекратить добычу Хелидиума для Фазрана. Опять не удалось уговорить, будем ждать. А пока помогите грубому торговцу найти потерянного твон-ха, оставленного где-то между лавовых озер. Здесь все говорят о каком-то жреце, которого Фазран отправил на смерть, но приговор еще не приведен в исполнение. Может быть, вы успеете добраться до него и узнать что-нибудь о местном МОНе. Для этого подойдите к новому шамаазу, он практически ничего не знает, но по крупицам достать полезные идеи из него можно. Кроме того, даст секретную карту лабиринта и посоветует взорвать механизм, при

помощи которого солдаты переправляются на другой берег огненной реки. Для этого положите динамит у железной штуки с поршнями и разнесите все на кусочки. Ура, диверсия получилась, настало время получить награду. Сходите к ветряной мельнице и поговорите с инженером, изобретателем и создателем всех механизмов в этом мире. Поняли, что он о вас думает? Ха, будет вам еще ломать чужие постройки.

В качестве расплаты вам придется достать новую деталь для починки сломанного механизма. Изобретатель уже послал своего сына за ней в Таланзаар, но что-то его давно нет. Подойдите к телепортатору и поговорите с парнем в белых одеждах. Он представится сыном конструктора и попросит помочь ему в поисках нужной детали. Его друг, ныне покойник, нашел механизм, но солдаты отняли его и отнесли к бастиону. Идите на штурм бастиона. Когда со всеми врагами будет покончено, спрыгните со стены в то место, где бегают над трупом шакалы: там нужная деталь лежит. Вернитесь к изобретателю (он ждет вас у моста) и отдайте запасную часть. Пока мастер занимается починкой, защитите его от солдат и походите немного возле кактуса, после подберите зеленые шарики, которые появятся на земле от растения. Через пару минут мост будет починен, а вы сможете безопасно перебраться на другой берег. Подождите с этим: сейчас мы достанем кусок Хелидиума в одной из шахт.

Переговорите с Зайном и помогите ему подлечить товарища, который почти сгорел во время последнего пожара в шахте. Примените на нем куски кактуса, оказывающие целебное воздействие на таланов, и еще раз поговорите с





лидером шахтеров. В качестве благодарности он предложит сходить к каменоломне и выбрать подходящий кусок Хелидиума для маяка. Еще придется зайти на вторую шахту и поговорить с местным трудоголиком, который просто помешан на выкапывании новых шахт. Предложите ему заманчивую идею: взорвать старую шахту и начать копать новую. Ему эта мысль понравится, только для ее осуществления понадобится пять динамитных шашек. Они всегда в избытке, поэтому не жадничайте и подарите ему несколько. Возбужденный идеей разрушения, шахтер заложит заряд и подорвет все, что можно уничтожить. Вот беда: один из таланов застрял в лифте, а поднять его не удастся без специальной ручки. Сделать ее может только один талант – ремонтник в Таланзааре. Быстро сбегайте в торговый город и заберите у торговца свое оружие и нужную деталь. Когда вы освободите Зоккара, переговорите с ним. К этому времени у вас уже должно быть четыре каменных ключа. Давайте приступим к освобождению

пленного шамааза. Переберитесь через мост. Начинается ад в прямом и переносном смысле. По карте (ее удобно будет перерисовать на бумагу) пройдите через лабиринт и переговорите с потерявшимся охранником. Отдайте ему уже не нужную карту и продолжайте ваш опасный путь. Сохранитесь. Настало время аркадных прыжков по опускающимся и поднимающимся столбам, переворачивающимся плитам, время коротких пробежек мимо огромных камней, катающихся из стороны в сторону. Удачи вам! Она вам пригодится, потому что сохранится уже нельзя. Как только вы доберетесь до самого конца, то увидите четыре металлических камеры и замки от них по бокам. Примените все четыре ключа в соответствии с рисунком на двери и формой ключа. Начиная от лавы: ключ в виде буквы X, потом M (это все призывы, а в следующей камере сидит шамааз). Жрец вызовет огромного грифона, который в мгновение ока доставит вас на землю, без утомительных переходов через лаву и лабиринты. Сообщите лидеру об освобождении шамааза и еще раз попросите прекратить добычу Хелидиума. На этот раз ваша просьба будет удовлетворена. Возвращайтесь в Таланзаар, где вас настигнет новое видение: девушка опять в беде, Кроакс захватил ее и несколько охранников в плен. Сейчас их везут в Храм Огня в Оказанкааре. Быстрее на помощь!

Okazankaar

Добежав до церкви, вы попадете в засаду. К сожалению, почти всех охранников перебьют, но вам выдастся возможность побиться с самим Кроаксом. Используйте огнемёт для дости-

жения нужного результата. Генерал расставаться с жизнью пока не хочет, поэтому телепортируется с места боя. Забегайте в Храм и поговорите с оставшимся в живых таланом. Плохо: почти все охранники погибли, а враг сумел избежать наказания. Грустно. Давайте посетим последний мир, который называется Оккар. Попасть туда можно через телепортатор, расположенный на маленьком озере, что рядом с городом.

Okkar

Между гигантских деревьев мелькает неприметная фигура человека в зеленых одеждах. Подойдите к нему и расспросите об этом лесе. К сожалению, придется немного расстроить бывшего охотника и рассказать о смерти Ору. Оказывается, они были хорошие друзья когда-то. Узнав о местонахождении шамааза, порасспросите его и отправляйтесь в путь. Просканировав местность, подойдите к небольшому четырехугольнику; похоже немного на арену для боев. Но, кроме шакалов, здесь никого нет. Нажав кнопку, войдите во внутрь и перестреляйте собак, потом на втором этаже подберите деревянную дудку необычной формы.

Идем дальше на восток. Не забывайте подбирать красные хотизы. Сразу за поселением фиолетовых аборигенов вы увидите жертвенный алтарь, на котором распят шамааз. Похоже, местным жителям не понравилась новая религия и они решили принести учителя в жертву своему богу. Расстреляйте жреца и подберите красивой формы жертвенный нож, потом поговорите с освобожденным шамаазом. Он даст вам священную карту Древних, на которой охотник чуть позже расставит непонятные символы и кружочки.

Проследите, чтобы у вас было много здоровья, а потом сохранитесь. Вам предстоит переправиться через реку, но мост охраняется несколькими хищными птицами, набрасывающимися на каждого прохожего. Быстро пробегите через мост и подойдите к большому прямоугольному сооружению. Нажмите кнопку, поднимающую бруссы, и включите оружие помощнее, например, четвертое. Как только вы переступите через порог, огромный дракон поднимется из лавы и попытается убить вас огненными шарами большой мощности. Четыре точных выстрела решат эту проблему. Подберите вторую дудку и... выход оказался закрытым. Придется решить небольшую головоломку. Встаньте к двери спиной и внимательно посмотрите на траву. Заметили четыре большие каменные кнопки? Тогда бегите, наступая на них по очереди. Первой будет кнопка справа, а последней должна оказаться левая. Можете выходить.





Рядом с дворцом на карте изображен участок, где должен быть третий ключ-дудка. Судя по всему, это небольшой лабиринт со столбиками, стреляющими длинными иглами. Нет, туда лучше не ходить: дудка лежит за большим деревом в очень неприметном месте, между большой ареной и этим лабиринтиком.

Если не сможете найти его визуально, то постоит с минуту и покрутите головой, в конце концов автоматика сама засечет его. Настала пора отыскать последний ключ. Вам надо на другой берег, но через мост не переходите, а прыгните в воду и исследуйте все дно на наличие полезных предметов. Потом выбирайтесь на берег, побегайте по большому лабиринту, набитому ловушками и призами. За раскачивающимися бревнами вы найдете последнюю дудку.

Выберитесь из смертоносного места и бегите к лагерю дикарей. Самых настырных можно отстрелить, но это уж если они совсем обнаглеют. Когда прибудете на место, подойдите к прямоугольной каменной плите посреди лагеря и посмотрите на карту. Видите четыре странных символа в правом нижнем углу карты? Это пример расположения труб на камне.

Как только вы их установите в нужном порядке, горячий воздух выдует мелодию и откуда-то сверху свалится деревянный ключ интересной формы. Подбирайте его и бегите опять через мост на другую сторону. Подойдите к механизму спуска воды, похожему на большой камень, который едва удерживается двумя другими, чуть поменьше. Не заходя в основной желоб, выстрелами раскатайте два маленьких шара так, чтобы большой освободился и скатился в воду. Едва это произойдет, уровень воды понизится и вы сможете проникнуть в секретную комнатку под водопадом. Там на постаменте вы найдете второй деревянный ключ. Сохранитесь и

приступайте к освобождению дворца – тренировочного центра от солдат-оккупантов. Очистив все помещения, доберитесь до самого конца и подойдите к двум столбам с выбоинами на них. Вставьте туда соответствующие ключи и забирайте МОН. Идем за последней платой в Таланзаар.

Talanzaar

Сейчас вы можете лишить Фаэрана последней армии, перекрыв денежный поток. Для этого отнесите

мяснику добытый нож с кровью шамаза на нем. Получите большие деньги и понижение цен на мясо. После чего зайдите к Ягу и расскажите новости о брате. Вот и все. Расскажите бутылочнику и Хэйзе о глобальном понижении цен и подойдите к лидеру. Так как конфликт улажен, он согласится поднять бунт в городе и прекратить уплату налогов Фаэрану. Скоро грянет финальная битва! Подойдите к торговцу фруктами и продайте ему все хотизы, найденные в Оккаре. Получите кругленькую сумму денег и новое оружие. Советую закупить горючего для огнемёта. Новое сообщение: Центральный лагерь охранников атакован превосходящими силами противника. Надо снова спешить, на этот раз в Ранзаар через телепортатор в Шамазааре.

Ranzaar

Сильно изменилась милая деревушка с тех пор, как вы были здесь в последний раз. Голубой снег стал черным от гари и пепла сожженных домиков. Всех увели в плен... Подождите, кто-то остался в живых. Ян! Ян, что случилось? Куда увели всех охранников и почему ты остался здесь один? Черт, самые надежные люди оказываются предателями, самые скрытные места находят враги. Девушка пропала вместе со всеми. Ян долго будет извиняться перед вами, раскаиваться в содеянном, а по-

том попросит прощения и скажет, что готов помочь вам в битве за независимость. Видимо, его всегда мучила вина перед отцом, вот и раскололся он на первом допросе, выдал месторасположение базы.

Захватчики с пленными двинулись в Оккар, последнее место, откуда враг может грозить вам. Прибыв туда, сразу идите к большим деревянным воротам, которые никак не хотели открываться в прошлый раз. Попадете в ловушку. Конечно, вы могли предположить, что вас уже ждут, но против сценария не пойдешь. Как только вы окажетесь в тюрьме, двери камеры откроются и к вам войдет дорога Вулфи. Враги решили, что она полностью безвредна, поэтому позволили ходить по лагерю, куда ей вздумается. Вот она и пришла к вам, заодно прихватив ваш рюкзак с одним пистолетом. А не устроить ли нам побег? Конечно, уничтожить всех солдат одним пистолетом невозможно, но что еще остается? Едва вы выйдете из камеры, мощный взрыв сотрясет стены барака и все солдаты уйдут на встречу с Мировой Эссенцией. Ян!

Слава Богу, что он помог вам разобратся с последним отрядом врага, без него вас бы перебили, как младенцев. Выходите за ворота и посмотрите на возвращение блудного сына. Воспользовавшись ситуацией, уговорите охранников помочь вам достать последний МОН, тем более призрак убитого профессора поможет поднять боевое настроение вашей войска. Силы распределяются так: один отряд во главе с Яном отправляется на поиски прибывшего аппарата для снятия проб, а вы с Вулфи едете во дворец убивать Фаэрана. Похоже, началась настоящая революция!

Восставшие таланы разносят весь дворец и убивают солдат, торговцы закрыли лавки и отправились пережидать путч в спокойное место. Приятно наблюдать за делом рук своих? Пока все заняты освобождением дворца, вы во второй раз встретитесь с Кроаксом. На этот раз огнемёт сделает свое дело и генерал отправится в ад. А в это время счастливая Вулфи выскочит из горящего дворца и покажет вам последнюю плату: МОН, хранящийся у Фаэрана. Хозяин ее не заставит себя ждать: разъяренный, он выскочит из дворца и убьет бедную Вулфи. Отомстить не удастся – судьба сама расправится со злодеем, и он примет смерть от своего же творения.

Девушка ушла в путешествие, из которого мало кто возвращается. Вам тоже надо покидать этот ставший родным мир; к сожалению, все когда-нибудь заканчивается.

Алан Берновский



Продолжение
Начало смотрите в
предыдущем номере

Путешествуйте по
знакомым по НММЗ
землям! Схватки на
мечах и волшебные
поединки прилагаются

MIGHT & MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

Дам краткое прохожде-
ние, чтоб вы примерно
представляли, в каком на-
правлении двигаться, чтоб
добраться до последнего и
решительного боя. Вначале
вы должны выполнить все
шесть сюжетных квестов на
Emerald Island, затем очис-
тить замок Harmon-dale от
гоблинов и добраться до ко-
роля гномов в Stone City.
Спасите гномов, и ваш за-
мок будет починен. Однако
начнется четырехмесячная
война эльфов с людьми, и у
вас будет несколько соот-
ветствующих квестов (найти шпиона,
достать планы и вернуть артефакт). В
конце войны произойдет трагедия: Ар-
битр при подозрительных обстоятельст-
вах скончается и вам придется выбирать
одного из двух судей. См. квест Choose a
judge в Harmondale. В зависимости от
выбора вы встанете под знамена либо
Света, либо Тьмы. От стороны зависят
дальнейшие сюжетные, ранговые и два
дополнительных квеста. Плюс своя ма-
гия и «закидоны» с личом, особый ин-
терфейс и возможность пользоваться
некоторыми артефактами.

В любом случае вы должны будете
пройти первый, квалификационный
квест, а затем выполнить четыре зада-
ния от ваших советников. Два из них
схожи: найти две части алтаря и убить



одного из вражеских советников. За-
тем вы получите сходное поручение
убить главу демонов Xenofex в подзе-
мелье Colony Pod в Eofol. Попутно вы
освободите Роланда, пропавшего ко-
роля-героя. Остался финальный квест
(Retrieve final piece from the Lincoln) –
достать механическую часть с затонув-
шего космического корабля. Отнесите
ее своим боссам и смотрите мультик.
Естественно, у темных и светлых геро-
ев он будет совершенно различен. Еще
один хороший повод пройти игру заново.
Намекну лишь, что за светлых он
интересней: встретите упоминание о
Шелтеме и Кораке, которых «так труд-
но убить». Намек понятен?

Примечание: «сюжетный» квест –
тот, который продвигает вас дальше, к
финалу; «дополнительный» приносит
только деньги, опыт или вещи, но на
сюжет не влияет. «Ранг» – выполненные
задания позволяют сделать ап-
грейд вашего героя, то есть улучшить
его класс. Выполняя задания для геро-
ев, которых нет у вас в команде, вы по-
лучите только опыт и изредка что-ни-
будь еще. Без ранговых квестов пройти
ММ7 практически нереально.

Есть поручения, доступные всем
героям («общий»), а некоторые – толь-
ко светлым или темным. Это надо тоже
учитывать.

EMERALD ISLAND

Небольшой остров, предназначен-
ный для подготовки начинающих геро-
ев: чтобы они лучше освоили интер-
фейс, получили первые боевые навыки
и стали обладателями фамильного
замка лорда Маркхема. Вернуться на
остров после прохождения нельзя, так
что постарайтесь его максимально ис-
следовать.

Первыми врагами станут болотные
мухи в северо-западной части острова.



Будет выгодно выманить их на трех рыцарей на востоке, чтобы собрать немного золота с трупов. Однако можете атаковать издали, отстреливая из арбалетов и пользуясь магией.

Фонтаны и пьедесталы

Два приятных фонтана (+5 к мане и +5 к жизни) найдете у хижины лекаря.

Остальные фонтаны в городе прибавят 50 к защите от огня, +2 постоянно к удаче, +1000 монет (срабатывает, если у персонажа высокая удача – от 16 – и мало наличных денег).

Около магических гильдий есть пьедестал с заклинанием Haste, а на самом севере острова – с мощнейшим Day of the Gods. Посетите оба пьедестала перед тем, как идти в подземелья.

Mr. Malwick

Один из крестьян, гуляющих около гильдий, предложит вам магический посох с огненными шарами в обмен на «услугу». Соглашайтесь, чтобы в будущем получить дополнительный квест, или отказывайтесь, чтобы подманить к Малвику стаю болотных мух. После этого не забудьте забрать с тела посох. Брать квест или не брать – это ваше личное дело, но посох вам пригодится.

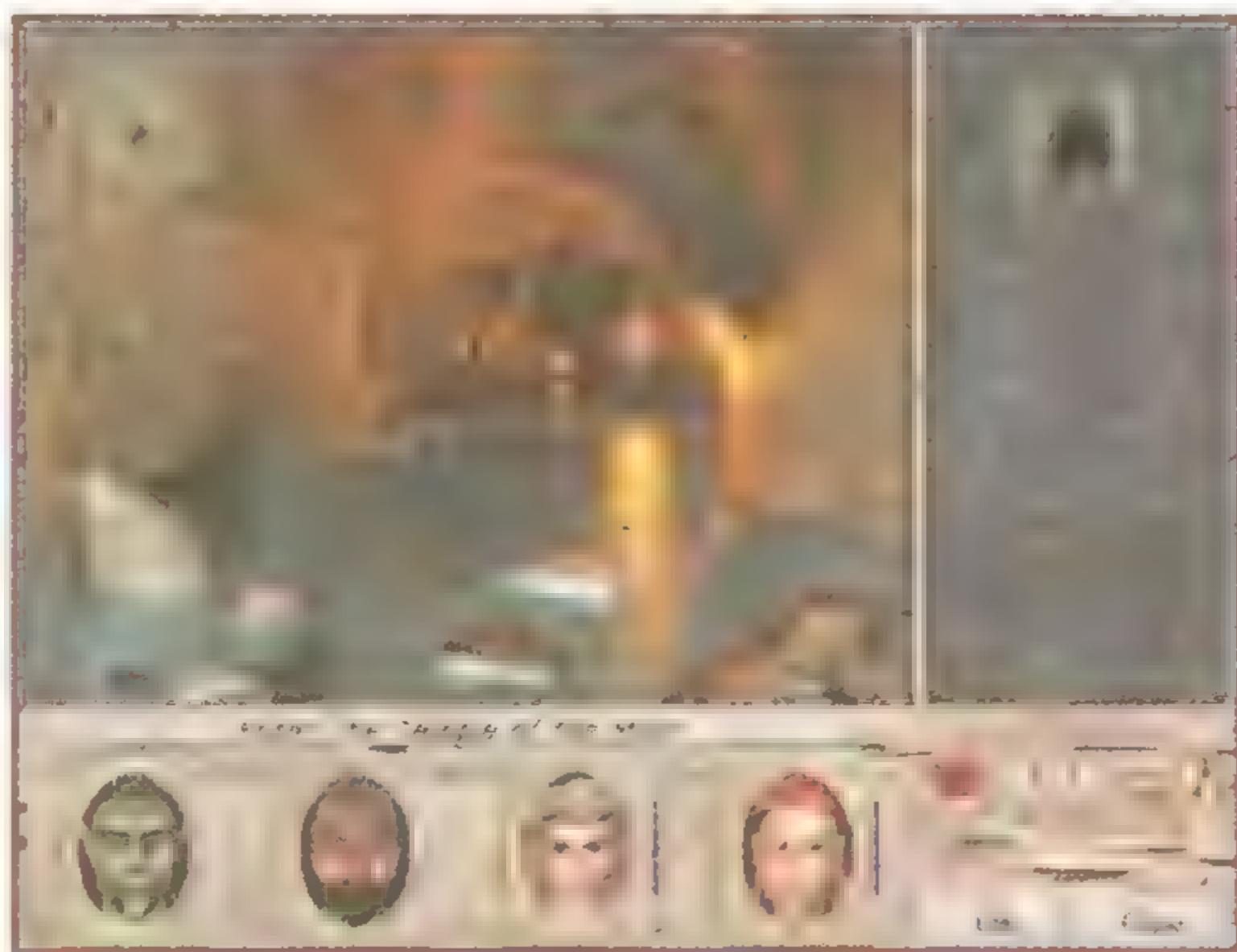
Квесты

Return a Red Potion to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Достать красный напиток и отнести его судье. Напиток возьмите либо в храме Луны, либо сделайте сами, смешав красные цветы и пустую бутылку. И цветы, и бутылка продаются в алхимическом магазине. Можете даже купить ингредиентов на 2 напитка: один отдадите судье, а другой пригодится для обмена.

Return a Wealthy hat to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Найдите дорогую шляпу. Ее можно получить, если дать красный напиток одному из трех рыцарей, что живут на



востоке от болотных мух. Также еще одна шляпа лежит в казармах храма Луны.

Return a Musical instrument to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Принести судье музыкальный инструмент. Его нужно купить у крестьянки, гуляющей около входа в город. Будьте готовы отдать 500 монет.

Return a Seashell to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

После того как расправитесь с мухами, загляните в сундук, который они охраняли, – там лежит морская ракушка. Отнесите эту находку судье. Также ракушку можно приобрести за 100 монет у женщины около логова дракона.

Return a Longbow to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Длинный лук найдете в логове дракона. Однако можно достать еще один в храме Луны.

Return a Floor tile to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Наконец, последний предмет – кусочек пола из храма Луны – найдете в самом храме.

Find missing contestants on Emerald Island and bring back proof (общий, дополнительный).

Лорд Макхем, который живет в том доме, что и судья, попросит найти пропавших приключенцев. Найдите щит одного из таких горе-героев в логове дракона и вернитесь за наградой в 1000 монет.

Логово дракона

Небольшая, но уютная пещера, в которой поселился дракон. Бегайте вокруг крылатого ящера кругами и не атакуйте крыс – чтобы дракон нападал на них, а не на вас. На бегу быстро нажимайте **Пробел** и сгребайте все добро. Прямо у входа найдете обе квестовые вещи: щит мертвого приключенца и длинный лук. Некоторые особо агрессивные герои постараются дракона убить – это возможно, если

не жаль угрохать на него пару часов реального времени.

Храм Луны

Ваши противники – пауки, летучие мыши и крысы – не так уж безобидны. Хотя жизней у них и мало, но они способны отравить или заразить ваших героев. Постарайтесь в режиме реального времени пользоваться магией и арбалетами, чтобы отстреливать врагов на подходах и не доводить дело до рукопашной.

Пройдите пещеры с юга на север, к залу с огненной ловушкой. Опять подеритесь с врагами и идите в проход слева, где за дверью с кнопкой обнаружите библиотеку. В полках найдите несколько свитков, а затем откройте фальшивую стену справа от входа. За ней лежит нужный вам кусок пола.

Вернитесь в зал и идите в проход справа – попадете в казарму рыцарей. В ящиках найдите дорогую шляпу. Возьмите ее и поговорите с одним из двух рыцарей. Вас попросят отдать шляпу, вы, конечно, откажетесь и убьете рыцарей. С тела возьмите второй длинный лук. Он останется у вас, если вы отдадите судье лук из логова дракона. Можете выходить из храма, а можете напоследок уложить еще двух рыцарей в библиотеке.



Отдайте поочередно все шесть квестовых предметов судье и поговорите с лордом Макхемом. Вы победили! Заходите на палубу корабля, что у южной части города, и вперед, на материк.

HARMONDALE

Вот вы и получили свой замок, однако не спешите радоваться – ведь нужно вначале очистить его от незваных гостей, гоблинов. Кроме них в замке обосновались крысы и летучие мыши. Аккуратно перестреляйте всех монстров, попейте воду из бочек и попробуйте открыть некоторые из заминированных сундуков. В том, что находится в основном зале замка, лежит письмо, изобличающее предателя у ворот города. Выходите из замка и по-





говорите с этим человеком. Спросите его о предателе, и он превратится в хобгоблина! С другой стороны, можете прислушаться к его совету и зажечь три сигнальных костра у трех дорог в другие области. В этом случае ждите в гости толпу гоблинов во главе с их лордом Grognaard'ом. С трупа этого субъекта возьмете неплохой меч.

Зачищая местность от нелюдей, помните, что они твари слабые, но берут количеством. Берегите вашего героя-гнома, его убьют в первую очередь! В центре карты находится оборонительный форт, и, воспользовавшись его пушками, вы легко уничтожите множество гоблинов. Кроме самого города у вашего замка, в области есть еще небольшая деревня на севере, помните об этом.

Переходы в другие районы

Путь в Tularean Forest находится на севере, в Erathia — на западе, в Barrow Downs — на юге.

Арбитр

Знакомый по шестой части Провидец (Seer) переквалифицировался в Арбитра. Он поселился в горах области, прямо на севере от пещеры White Cliffs. Арбитр, как и Провидец, способен находить потерянные вами квестовые вещи после слов I lost it. Может также намекнуть, какие подвиги вам непременно нужно совершить, чтобы продвинуться по сюжетной линии.

Квесты

Talk to the Dwarves in Stone City (общий, сюжетный).

Ваш наставник даст героям этот квест после того, как они очистят замок от гоблинов. Чтобы починить замок,

необходимо направиться в область Barrow Downs, а еще конкретнее — в город Stone City. Местный король Hothfarr IX попросит освободить гномов из шахт в регионе Bracada.

После этого вначале вернитесь к королю гномов, а затем в свой замок.

Choose a judge (общий, сюжетный).

После ремонта вашего замка и последовавшей за этим войны вы узнаете о смерти Арбитра. Его надо заменить другим человечком: представителем некромантов или волшебников. От этого выбора зависит, пойдет группа по пути Тьмы или встанет на праведную дорогу Света. Оба претендента на роль судьи находятся в областях Deuja (некромант) и Bracada (волшебник). Возьмите их с собой и отведите в дом покойного Арбитра. После этого некромант пошлет вас к Арчибальду в регион Pit, а волшебник — в Celeste, к волшебнику Gavin Magnus'y.

Retrieve Davrik's Signet ring (общий, дополнительный).

Посетитель таверны города попросит принести его кольцо-печатку из Bandit Caves. Разбойничья пещера находится в области Erathia. За доброе дело вам отвалит 5000 монет.

Find the fate of Darron's brother (общий, дополнительный).

В домике Temper residence вас попросят найти заядлого игрока в Arcomage, уединившегося в пещерах White Cliff на юго-западе области. За печальные новости вы получите не только небольшую сумму золотом, но и уникальный предмет — найденную вами колоду Arcomage. Теперь вы сможете играть в Arcomage во всех тавернах.

Retrieve the Lantern of Light (общий, дополнительный).



Я... невидима?!!

В храме города вас попросят найти затерянную в катакомбах гномов драгоценную лампу. Она находится в области Barrow Downs. За труды получите твердую сумму в 1000 монет.

Find The Perfect Bow (светлый, ранг).

После того как лучник достигнет статуса Warrior Mage, он сможет получить квест от парня в доме Mark Manor, что на холме над городом. Необходимо добыть Идеальный Лук (Perfect Bow) из Крепости Титанов в области Avlee. В награду лучник станет светлым Master Archer.

Visit the Site of Power (общий, ранг).

Монах, который обитает в деревне, может повысить статус вашего монаха до ранга Initiate. Нужно лишь посетить Место Силы в катакомбах гномов, что в Barrow Downs. Найдя нужный прудик, вы сразу получите повышение, после чего можно даже не возвращаться к работодателю.

Kill the High Priest of Baa (светлый, ранг).

После того как вы прошли предыдущий квест и выбрали путь добра, снова посетите уже знакомого Batholomew Hume. На этот раз ваше задание будет посложней – найти и ликвидировать главного жреца культа Баа. Найдете его в Temple of Baa в области Avlee. После выполнения задания ваш монах достигнет ранга Master.

Пещера White Cliffs

Чтобы найти эти пещеры, нужно миновать два мостика, двигаясь в юго-восточную часть карты. Вашими врагами будут два типа существ: слизняки-Ooze и троглодиты. Слизняки обладают полным иммунитетом к физическому урону, поэтому примените на ваше оружие огненное заклинание Fire Aura.

Также можно сказать, что слизняки ненавидят троглодитов, и вы можете воспользоваться этим, выманив одну группу врагов на другую. При этом слизняки несколько не пострадают – их уничтожение лежит на вашей совести.

Чтобы найти квестовую вещь, колоду карт для Arcomage, двигайтесь вдоль западной стены подземелья, по-

ка в тупике не наткнетесь на вещицы, оставленные покойным приключенцем. Не забудьте взять свиток – в нем более-менее подробно расписаны правила игры.

Кстати, по пути к картам драки с обитателями пещер можно избежать, если просто нестись во весь дух, оставляя противников за спиной.

TULAREAN FOREST

Здесь единственными врагами будут живые деревья. Но если в будущем найдете потерянный ими артефакт Heart of the Wood, то и они превратятся в ваших друзей. Не забудьте сразу посетить три палатки на юге от города, так как в них живут столь нужные эксперты магии Огня, Воды и Земли.

Переходы в другие районы

Путь в Avlee находится на севере, в Deyja – на западе, в Harmondale – на юге.

Квесты

Steal the Fort Riverstride Plans (общий, сюжетный).

Данное задание вы получите во время войны от живущего в замке Navan короля эльфов. Вы должны выполнить его в течение месяца, не больше. Если желаете поскорее избавиться от квеста, то надо зайти к королеве Катарине в Erathia и рассказать ей о планах. А затем вернуться к королю и всучить переданные вам липовые планы.

Однако более выгодно найти настоящие планы, что лежат в форте Riverside в области Erathia.

Retrieve Gryphonheart's Trumpet (общий, сюжетный).

После того как вы повысите статус трех своих героев и станете свидетелями войны между эльфами и людьми, при новом посещении области Tularean Forest вас навестит посланник с просьбой достать артефакт, за который сейчас идет битва. Бегите к пещерам Tularean Caves и спокойно заглядывайте в сундук у места битвы. Не вмешивайтесь в сражение, а идите либо к королю эльфов, либо к королеве Катарине. Однако есть и третий, намного более интересный вариант – отнесите артефакт Арбитру в области Harmondale.

Place Statues on Shrines (общий, дополнительный).

Друид попросит вас найти три фигурки и поместить их в три соответствующих святыни. Две фигурки обнаружите в области



Evenmorn Island, а третью в подземелье Maze в области горы Nighon. Сами же святыни расположены в трех отдельных областях: Bracada, Tatalia и Avlee.

Find the secret of Faerie Mound (общий, ранг).

Задание даст Ebednezer Sower. Лучше всего сразу взять и этот, и следующий квест, чтобы выполнить их за одно посещение короля фей. Секрет горы фей достаточно прост, но за его раскрытие ваши рейнджеры получают статус Hunters.

Deliver a letter to the Faerie King. (общий, дополнительный).

Это задание даст вам эльф Johann Kerrid. Король фей, которому попросят доставить письмо, живет в пещере Hall under Hill в области Avlee. За выполненное задание получите не только 1000 золотых, но и много опыта для ваших героев. К сожалению, вы потеряете всю еду, но это не страшно. Король фей также попросит передать музыкальный инструмент для эльфа. Что вы и сделаете.

Visit Three Druid Shrines (общий, ранг).

Другой друид Anthony Green пошлет вас на поиски трех святынь, культовых сооружений в областях Tatalia, Evenmorn Island и Avlee. Эти сооружения похожи на круг из каменных колонн с небольшим прудиком в центре.

В области Tatalia святыня друидов находится прямо на севере от корабля, рядом с местом схватки троллей и лучников.

В области Avlee – почти в центре карты, на юго-западе от корабля, под охраной толпы уивернов.

В области Evenmorn Island – найдете, если от корабля направитесь прямо на запад.

За выполнение задания ваш друид станет Great Druid.

Put Zokarr's Skull in Zokarr's Tomb (светлый, ранг).

После выполнения предыдущего квеста Anthony Green не успокоится, а даст новое задание всем героям, выбравшим путь Света. Вам нужно найти через короля гномов в области пещер





между Stone City и горой Nighon. С найденным черепом вам нужно будет вернуться в Barrow Downs, обратно в катакомбы гномов. За выполнение квеста друид получит статус ArchDruid.

Collect 10,000 in Bounties (темный, ранг).

Если вы нашли короля фей и встали на путь Тьмы, уже знакомый вам Ebednezer Sower пообещает произвести вашего охотника-рейнджера в Bounty Hunter. Вам нужно лишь получить 10 тысяч золотых за поимку монстров, о которых вам расскажут в любой ратуше любого города. Советую запастись заклинанием Town Portal, чтобы успеть убить монстра и вернуться в срок в ратушу за наградой.

Замок Navan

Здесь живет эльфийский король Parson, который будет давать вам задания во время войны эльфов и людей. Не заходите в запрещенные области замка (около проходов к ним будут стоять охранники), иначе будете атакованы всеми лесными воинами. Если есть

заклинание невидимости, то пройти можно, но ничего особо ценного вы пока не найдете. В замок также можно попасть из пещер Tularean Caves, но это также вызовет агрессию эльфов.

Clanker's Lab

В эту лабораторию нужно попасть, чтобы выполнить задание за темных героев, которое вы получите в Pit. Подземелье довольно небольшое, но очень выгодное. Ваши враги здесь – гогги, големы и глаза. Ведите с ними магический бой, выманивая из стаи по одной-две твари. Зайдите в помещение справа, выпейте зелья из бочек и уничтожьте големов. Теперь от входа шагайте налево, а затем еще раз сверните налево в комнату с глазами. Нажмите на кнопку, и каменные плиты напротив нее поднимутся. В сундуках много хороших вещей, может, если повезет, найдете и артефакт Seven League Boots. Осторожно: все сундуки и шкафы в лаборатории заминированы!

Будьте осторожны в следующем коридоре с ловушкой – от нее можно увернуться. Заходите в маленькие комнаты за деревянными дверями и собирайте призывы. Как окажетесь после коридора с ловушкой в библиотеке, уничтожьте глаза и достаньте свитки. Теперь станьте лицом к стене, что прямо справа от входа в библиотеку. Медленно повернитесь налево, и на четвертой полке книжного шкафа ваши глаза обнаружат маленький черный переключатель. Нажмите его, и откроется потайной ход.

Прямо перед вами будет еще один алхимический склад, зайдите в него и тут же выбегайте, чтобы посмотреть сражение голема и глаза. Добейте глаз – получите амулет с +15 к навыку

алхимии. Рядом со складом откройте решетку и в комнате найдите странный механизм с двумя каменными бочками и глазом. Это то, что опустит магический щит. Квест выполнен! Развернитесь на 180 градусов и шагайте до стенки – она фальшивая. Выходите из лаборатории.

Tularean Caves

Найти эти пещеры не так уж и легко, так как на автокарте они не помечены. Просто пройдите чуть на восток от самого северо-западного угла области. Жители пещер, то есть уиверны и троглодиты, ненавидят друг друга, поэтому можно устроить между ними драку, выманив одну группу на другую.

Чтобы пересечь пропасть прямо перед вами, нужно пропрыгать по столбам, но это несколько утомительно. Игнорируйте спуск вниз (ничего интересного, кроме лишних врагов), что справа, и поднимайтесь по ступенькам вверх. Следуйте по проходу, помещение с эльфами и движущимися блоками опять проигнорируйте, если не хотите попасть в замок Navan для «теплой» встречи с эльфами. Спрыгните с уступа на каменный мост внизу: так вы не станете прыгать по столбам, но достигнете своей цели. Не бойтесь следующей пропасти, а просто пройдите через нее. Это не баг, а невидимый магический мост.

Поднимитесь по лестнице сбоку и нажмите на переключатель напротив входа в зал. Вернитесь обратно и ступайте вперед. Вам нужен правый, самый южный из трех телепортеров. Просто войдите в него – попадете в новую область пещер. Откройте дверь в темницу, и Loren Steel присоединится к отряду. Если дверь будет заперта, значит, вы уже взяли фальшивого двойника или не уложились в срок, в один месяц.

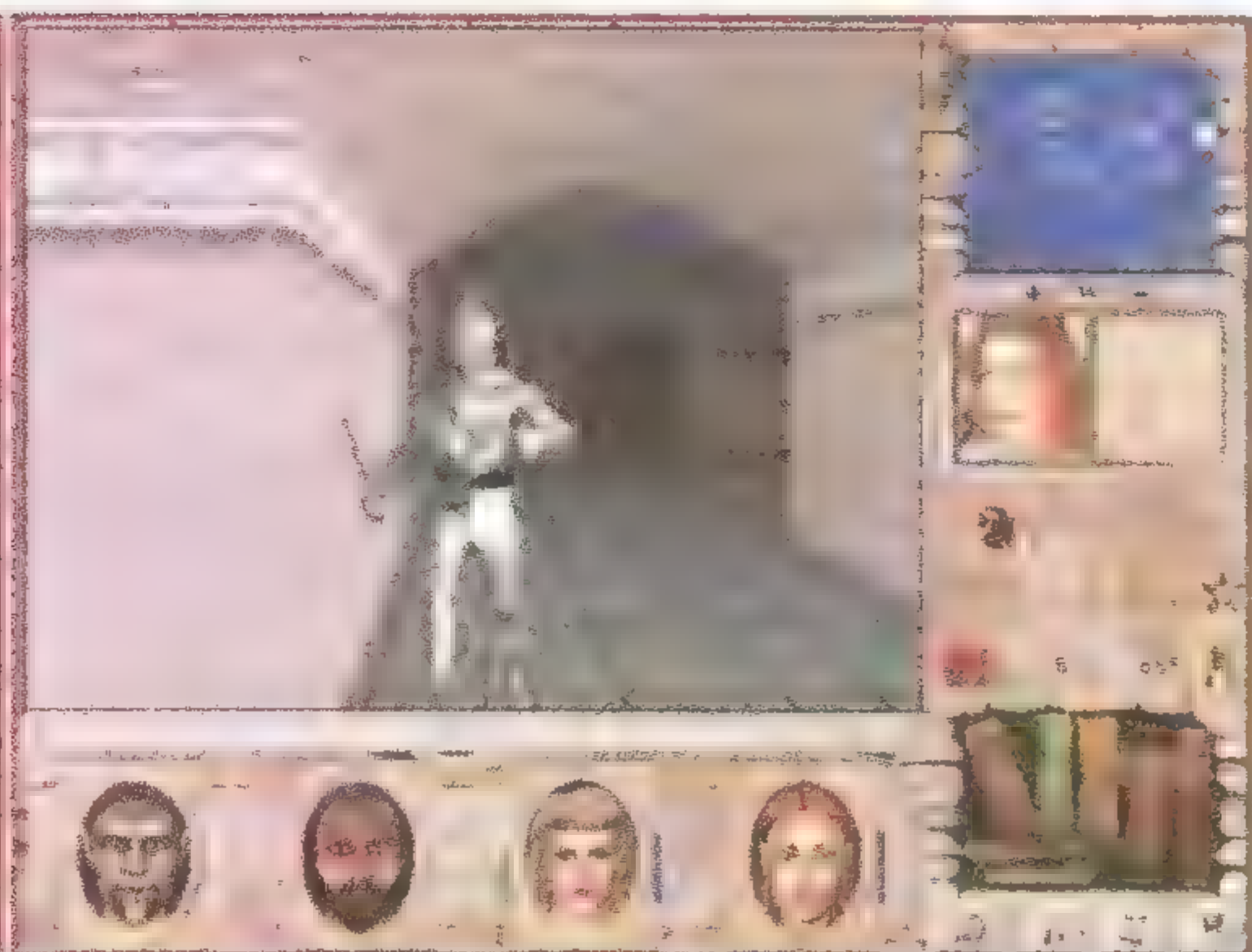
Возьмите с одной из трех движущихся колонн письмо из сундука и телепортируйтесь обратно в основную часть пещер.

BARROW DOWNS

Загляните в таблицу по монстрам, чтобы ознакомиться с населением области, но я подскажу, что на нежить популярная магия Тела, Ума и Воды не действует. Используйте огненные заклинания. Их придется чередовать с воздушными, чтобы также бить гогов и гоглингов. Ваша основная задача – найти город гномов, Stone City, что прямо в центре области. Там вам дадут оба квеста в области.

Переходы в другие районы

Путь к горе Nighon (а оттуда в Eofol, то бишь Land of the Giants) находится в подземельях под Stone City. Перейти в Bracada вы сможете, отправившись на запад, а в Harmondale – на север.





Квесты

Rescue The Dwarves (общий, сюжетный).

После того как вы очистили фамильный замок Harmondale от гоблинов и поговорили в таверне с наставником, зайдите в тронный зал в восточной части города. Король гномов даст вам задание – вызволить окаменевших гномов из заброшенной шахты Red Dwarf Mountains в области Bracada. Когда вернетесь со всеми семью гномами, не только получите 5 тысяч золота, но и продвинетесь по сюжетной линии. Замок починят, а в тронном зале можно будет принимать послов.

Clear Out The Troglodytes (общий, дополнительный).

Гном Spark Burnkindle из Stone City попросит очистить подземелья его города от троглодитов. Вам нужно пойти в северо-западную часть города, где за храмом обнаружите лифт. Спуститесь вниз и перебейте всех троглодитов. Осторожно, сундуки заминированы! Если ваша группа еще не очень сильна, то не надо идти в следующую часть подземелий через дверь на севере пещер троглодитов. Вернитесь к заказчику и получите 2500 золотых.

Haunted Mansion

Дом с привидениями находится в северо-западной части области. Подземелье достаточно непростое для начинающих героев из-за сильных Barrow Wights, поэтому попробуйте постоянно применять Turn Undead. Вам нужно осмотреть четыре небольших комнаты со шкафами. Если навык Disarm Traps одного из героев достиг уровня мастера, то можно попытаться их открыть.

Со стены в одной из четырех комнат снимите картину с изображением ангела для выполнения квеста от Fedinand Visconti в области Tatalia. Поднимитесь по ступенькам в библиотеку: там у западной стены стоит книжный шкаф, на верхней его полке нахо-

дится переключатель. Нажмите его и уничтожьте всю нежить в секретной области. Как только дом будет полностью очищен от монстров, возвращайтесь к рыцарю Frederick Org в области Erathia для завершения квеста.

Barrows

На карте области Barrow Downs есть три различных входа в катакомбы гномов. Вам лучше выбрать Barrow VII – от здания Stone City идите на юг, на островок. В

сундуке возьмите туловище голема и выберите мост на юго-восток. Он и приведет вас к нужному входу.

В катакомбах вы найдете массу нежити, с которой нужно бороться с помощью Turn Undead и FireBall. Особенно хорош именно огненный шар, так как враги хоть и не очень сильные, но их действительно много. Как осуществлять передвижения по системе из 16 маленьких катакомб-подземелий? 15 из них имеют два выхода. Рядом с каждым выходом есть по одному переключателю. Где вы окажетесь, зайдя в один из двух выходов, полностью зависит от положения переключателя («вверх/вниз») рядом с этим выходом. Положение переключателя рядом с



другим выходом именно на этот выход не влияет.

Пример: вы находитесь в Barrow I, из него вы можете попасть в Barrow XI через левый выход, если переключатель направлен вверх. Если же вы хотите попасть в Barrow VI, то просто опустите переключатель у левого выхода и опять же заходите.

Ориентируйтесь по таблице катакомб. Номер Barrow всегда можно узнать, вызвав общую карту подземелья.

Анкх (крестообразный символ) обозначает Место Силы, то подземелье, где монах станет Initiate и куда надо будет вернуть кости короля гномов. Выход обозначается изображением дерева.

Вам нужно также попасть в Barrow II, где за фальшивой стеной вы обнаружите «водный» путь. С помощью него вы попадете к трем сундукам – в одном из них лежит нужная вам квестовая вещь Lantern of Light.

Номер Barrow:	Левый выход вверх/вниз	Правый выход вверх/вниз
I	XI/VI	V/XV
II	XII/XIII	XIV/V
III	XII/VIII	X/IV
IV	Анкх/XV	XII/III
V	II/I	IX/XII
VI	XIII/Анкх	XI/I
VII	IX/X	Выход
VIII	XIV/III	XV/XIII
IX	V/VII	Выход
X	VII/III	Выход
XI	II/XIII	I/VI
XII	XIV/IV	V/III
XIII	XI/II	VIII/VI
XIV	VIII/XV	II/XII
XV	VIII/XIV	IV/I
Анкх	IV	

ERATHIA

Несмотря на то, что здесь находится замок королевы Катарины, область особо богата на различного рода бандитов. Советую отстреливаться от них огненными шарами, лавируя в режиме реального времени.

В городе же можно использовать руду, превратив ее у местных умельцев в нужные вам вещи. Попробуйте сохранять/загружаться, чтобы созданная из руды вещь вас устроила. Список типов руды от лучшего (Stalt) к худшему (Iron): Stalt, Erudine, Kergar, Phylt, Sier-tal, Iron.

Переходы в другие районы

Перейти в Harmondale вы сможете, отправившись на восток; в Tatalia – на запад, в Deyja – на север и в Bracada – на юг.

Фонтаны и пьедесталы

Вы найдете очень мощный пьедестал с Day of the Gods у городского храма области. Темным: поставьте Lloyd's Beacon. Городской центральный фонтан временно прибавит +50 к силе. Пьедестал у трех гильдий, что рядом с замком Gryphonheart, даст Heroism.

Квесты

Rescue Loren Steele (общий, сюжетный).

Квест дается королевой Катариной во время войны эльфов и людей. Вам приказано вытащить из пещер Tularean Caves в области Tularean Forest королевского шпиона Loren Steel. Задание на время – надо выполнить его не позднее, чем за один месяц. Награда – 5000 ед. золота на банковском счету.

Можно обмануть Катарину и получить у эльфийского короля «фальшивого» шпиона. Задание будет выполнено, но награда будет чуть-чуть меньше.

Win the AcroMage Tournament (общий, дополнительный).

Горожанка Gina Barnes предложит выиграть в игру Arcomage в каждой из 13 таверн на континенте. Список таверн я уже приводил в предыдущем номере «Игромании». Вы можете пометить прямо на бумаге, в каких тавернах вы уже были, а в каких – нет. Если вы это забыли, то придется обходить таверны заново. Проигрыши не учитываются и никак не повлияют на вашу награду. Количество выигрышей и проигрышей вы можете увидеть в разделе Awards. После выполнения квеста вернитесь к заказчице и достаньте из сундука у ее дома массу безделушек, золото и 4 уникальных артефакта: по одному на каждую расу героев.



Bring A Letter to Lord Markham (общий, дополнительный).

Горожанин Norbert Thrush желает получить у лорда Маркхема вещь Parson's Quill, а для этого нужно, чтобы вы передали его письмо. В области Tatalia зайдите в особняк лорда, возьмите предмет и вернитесь с ним к работодателю. Получите солидный куш в 5000 монет.

Clear Out the Haunted Mansion (общий, ранг).

В области Barrow Downs находится дом с привидениями. Очистите его от нежити и вернитесь к рыцарю Fredrick Org. А за это вашего рыцаря произведут в ранг Cavalier.

Rob the elven treasury in the Tularean Forest (темный, ранг).

Если вы выполнили предыдущий квест и выбрали темный путь, то рыцарь Frederick Org прикажет ограбить эльфийский замок Navan в Tularean Forest. Достаточно просто перебить всех эльфов и полазить по их сундукам и шкафам, чтобы задание считалось выполненным. Вашего рыцаря произведут в ранг Black Knight.

Steal Lord Markham's Vase (общий, ранг).

Это задание вам даст главарь воров Bill Lasker в Erathian Sewers. Если вы украдете из дома лорда Маркхема драгоценную вазу и вернетесь с ней к

заказчику, то ваш вор получит ранг Rogue.

Move the Watchtower 6 Counterweight (светлый, ранг).

Если вы уже украли вазу у лорда Маркхема и встали на путь Света, то Bill Lasker даст вам новое задание. Нужно в подземелье Watchtower 6 в области Deyja передвинуть нужный камень, отвечающий за ворота, и вернуться к главарю. Вор станет Spy.

Slay Wromthrax (общий, ранг).

Рыцарь Charles Quixote, который живет в центре города в одном доме с Fredrick Org, даст задание убить мощного дракона в его пещере в области Tatalia. При этом рыцарь пойдет с вами в качестве NPC. За убийство дракона паладин получит ранг Crusader.

Rescue Alice Hargreaves (светлый, ранг).

Если вы выполнили предыдущий квест и выбрали путь добра, то рыцарь поручит зайти в башню William Setag's Tower, в области Deyja, и вызволить прекрасную девушку. При этом William Setag'a можно убить, потому что он негодяй (Villain) и на самом деле известная всем личность (William = сокращенно Bill, Setag = прочитайте наоборот, будет Gates). Паладин станет Hero.

Bandit Caves

Пещеры бандитов вы найдете в холмах в северо-восточной части карты. Зайдите внутрь и разберитесь с врагами – их легко уложат даже герои 7–8 уровня. Пещера небольшая, обойти ее можно за пару минут. Возьмите из сундука кольцо-печатку для квеста от товарища из таверны в Harmondale.

Замок Gryphonheart

Замок, в котором живет королева Катарина. Так же, как и в замке Navan, принадлежащем королю эльфов, тут везде стоит стража, охраняющая запрещенные для вас проходы. Зайдите в тронный зал королевы, если хотите получить от нее квесты, или примените заклинание невидимости, чтобы проскочить мимо стражи. В запретном районе замка вам нужно найти две картины (портрет Арчибальда и Рональда) для Ferdinand Visconti в области Tatalia. Плюс за одной из дверей находится комната Alice Hargreaves, которую надо похитить, чтобы выполнить квест для William Setag в области Deyja.

Erathian Sewers

Попасть в городскую канализацию можно либо через сточные трубы, льющие воду в море на севере от города, либо через дверь под обычным мостом. Перед посещением подземелья



запаситесь заклинанием Jump. Итак, воспользуйтесь южным входом в канализацию (то есть через дверь под мостом). Через зал с ворами попадете на своеобразный перекресток с шестью проходами и ловушкой в центре. Шагайте в северо-западный проход, спуститесь по лестнице в жидкость. Поверните налево, а затем направо. Видите белую стену? Нажмите на нее, чтобы телепортироваться в новое место.

С помощью Jump запрыгивайте на каменный блок в центре, а с него – в комнатку на севере. В комнате найдете дверь, в ней живет нужный вам Bill Lasker. Он может дать два квеста для продвижения вора.

Fort Riverstride

Забраться внутрь форта можно двумя способами: через официальный вход и через секретную дверь под мостом, на котором стоит форт. Забирайтесь в дверь под мостом: прыгните с Jump и в прыжке нажмите на дверь. Шагайте вперед мимо небольших комнат по бокам. Когда справа сама собой откроется дверь в зал, идите туда. Видите картину с королевой Катариной? Щелкните на ней, чтобы получить планы. И вы их получите, если у одного из героев более-менее развит навык Perception. Отнесите планы королю эльфов в Tularean Forest.

Кстати, можно попасть к портрету и через официальный вход. Сразу идите налево, а в маленькой комнате, что с ящиками в центре и важным письмом, найдите фальшивую стену.

TOMB OF THE MASTER

Могила Мастера смогут найти только темные герои. Находится она в юго-восточной части области, у реки. Чтобы войти внутрь, надо нажать в нужной последовательности на четыре кнопки. Эту комбинацию вы узнаете, расшифровав свиток Scroll of Waves из School of Sorcery в Bracada. Информацию по расшифровке вы найдете в библиотеке вашего замка в Harmondale.

Однако, если я уже назову комбинацию, то всей этой мороки с расшиф-

ровкой можно будет избежать. Нажмите стрелки в такой последовательности: север, восток, юг, запад, центр. Со спокойной совестью забирайте из саркофага уникальную маску Mask of the Master и возвращайтесь к заказчику в Pit.

TATALIA

Переходы в другие районы

Перейти в Erathia вы сможете, отправившись на восток.

Квесты

Collect Three Paintings (общий, дополнительный).

Господин Ferdinand Visconti попросит вас найти три картины для его коллекции. Одну вы найдете в Haunted Mansion в области Barrow Downs, а остальные две – в замке Castle Gryphonhear в Erathia.

Получите приличное количество золота и много опыта.

Steal the Tapestry (общий, дополнительный).

Из-за мистера Mr. Malwick, который подарил вам посох с огненными шарами на Emerald Isle, потребуется выполнение «услуги». Это произойдет после того, как вы определитесь с выбором пути Света или Тьмы. Если вы не взяли посох или подняли его с трупа, то этого квеста у вас не будет. По просьбе посыльного посетите Mercenary Guild и получите задание выкрасть вышивку из замка ваших союзников: в области Pit (Тьма) или Celeste (Свет).

Чтобы выполнить задание, надо будет поспорить со своими союзниками. Вы можете игнорировать квест, но тогда ждите нападения на родной Harmondale толп гоблинов и приключенцев. Перебейте их всех, чтобы ула-

дить все разногласия. Неплохо было бы уже знать заклинание Fly и Meteor Shower, чтобы процесс «переговоров» шел успешнее.

Lord Markham's Manor

Особняк лорда Макхема невелик, но интересен. Итак, вначале советую выполнить квест с доставкой письма, а затем красть из особняка вазу для вора в канализации Erathia. Зал лорда находится прямо за дверью напротив входной двери. Однако в две двери по бокам вам входить запрещено: вначале зайдите в восточную – там слабая охрана. Найдите кнопку с восточной стороны стола, и откроется секрет с сундуком. А в нем записка, ознакомьтесь. Теперь откройте западную дверь. Попробуйте сделать заклинание Charm на Мастера меча, иначе с ним будет достаточно сложно справиться. Над камином возьмите вазу и выбегайте из особняка.

Mercenary Guild

Гильдия наемников – неприятное место, но вам нужно получить здесь задание выкрасть вышивку из замка союзников. Однако если вы решили посетить гильдию с недружественным визитом или до того, как вас попросили прийти, придется драться. Вначале перебейте лучников справа и слева и пройдите в зал. По бокам будут две двери, и та, что на западе, приведет к толпе рыцарей. Как убьете их, заберите из сундука письмо про ваш доблестный отряд.

Зайдите в дверь на востоке от зала, а затем в дверь на севере. Перебейте противников, нажмите на шкаф напротив двери. В секретной комнате найдете Heart of the Wood. Его нужно

будет нести к старшему дереву в Tularean Forest, чтобы выполнить квест района Bracada. После убийства рыцарей возьмите с тела одного из них меч Lieutenant's Cutlass с хорошим уроном и скрытой характеристикой Of Dragon (10–20 урон огнем и +25 к силе).

Кстати, убивать рыцарей легче всего, если выманить их в зал, а оттуда – на второй, деревянный этаж. Быстро спрыгните с карниза и спокойно расстреляйте оставшихся на нем рыцарей. Можно поступить наоборот: самому забраться наверх и оттуда уже расстреливать беспомощных противников.



Tidewater Caverns

Остров с подземельем находится в западном море области. Зайдите в пещеру, которая находится на этом острове. Пройдите вперед на корабль, поднимитесь на палубу, а затем зайдите внутрь, в трюм корабля. Видите дырку в деревянном полу, которая ведет в пещеру со скелетами? Слева от нее находится потайная комната. А в ней – карты к Evenmorn Island. Отнесите карты заказчику в Deja, чтобы ваш клирик стал Priest. Плюс на кораблях по воскресеньям вы сможете добраться до самой области Evenmorn Island.

Wine Cellar

Один из четырех наставников Света из Celeste даст задание разобраться с вампирами в Wine Cellar, то есть в подземелье в центре города. Зайдите внутрь и с лестницы перебейте привидения и летучих мышей. После чего уложите некромантов. Нажмите на фальшивый шкаф в северной стене, и откроется проход. Упокойте вампиров и загляните в самую северную комнату, а там нажмите на землю у восточной стены. Откроется ниша с 3 сундуками – в них много полезных вещей. Кстати, задание можно выполнить, даже не убив всех вампиров: может хватить и смерти одного или двух.

Wromthrax's Cave

Тут живет синий дракон Wromthrax. Этого субъекта надо уничтожить, чтобы





рыцарь Sir Quixote из области Erathia поднял статус паладинов до Crusader. Учтите, что у дракона 1080 жизней и что найдете вы его в пещере, только получив квест (то есть взяв рыцаря в команду). Стрейфйтесь и не забудьте применить магию защиты от воды. Желательно, чтобы и уровень героев был не меньше двадцатого.

BRACADA

Самая противная область, так как все нужные места расположены на скалах. Да и заблудиться в каменном лабиринте гор не так уж сложно. Без Fly тут делать нечего, по крайней мере, в первый раз используйте свиток с этим заклинанием, который лежит в сундуке у скопления телепортеров, что на севере области. Узнать, куда перенесет вас телепортер, можно, если навести на него курсор мышки.

Переходы в другие районы

Путь в Barrow Downs находится на востоке, а в Erathia – на севере. Также через телепортер можно попасть в Celeste.

Квесты

Retrieve the Season's Stole (светлый, дополнительный).

Некий Gary Zimm из дома на северной горе попросит найти уникальный предмет, потерянный в подземелье Hall of the Pit в Deyja. Как выполните квест, получите 7500 золота.

Build A Golem (светлый, ранг).

Задание на постройку голема вам дадут в School of Sorcery. Противное задание, так как надо будет облазить целых пять областей и найти все шесть частей голема. Первая часть, голова, находится в этой же области. Идите к телепортерам и достаньте из сундука свиток с Fly. Затем подойдите к конюшням и взлетите над ними. В сундуке и будет лежать нормальная голова. Учтите, что плохая голова в сундуке со свитком Fly приведет к безумию собранного голема – он нападет на вас вместо того, чтобы охранять замок.

Туловище голема находится в Barrow Downs, на острове к югу от

Stone City. Обе ноги голема обнаружите в области Deyja в северо-западном и северо-восточном углу. Одна из рук находится на острове с Tidewater Caverns в области Tatalia. Вторая рука – в Avlee, идите на запад от города по морю, к острову с обелиском.

Все части голема у вас? Щелкните на портрете голема и наденьте на него все части. Вернитесь к заказчику, и магии в команде приобретут ранг Wizard. Собранный голем отведет вас внутрь замка Harmondale, тогда он станет местным охранником. Если вы надели на него плохую голову, то он взбунтуется. В этом случае просто убейте его.

Find the Book of Divine Intervention (светлый, ранг).

Вы выполнили предыдущее поручение и выбрали путь Света, а значит, волшебник в School of Sorcery даст новое задание. Нужно найти самое мощное заклинание магии Света. Для этого надо спуститься в Pit из Deyja, а затем перейти в местное подземелье Breeding Pit. В награду вы получите не только небольшую сумму золотых в 10 тысяч, но и саму книгу. А также все магии станут Archmage.

Return the Heart of the Forest to the Oldest Tree (светлый, ранг).

Если вы обнаружили секрет для короля фей в ходе квеста Find the secret of Faerie Mound в области Tularean Forest и выбрали путь Света, то житель городка Lysander Sweet попросит найти Heart of the Wood. Этот предмет находится в подземелье Mercenary guild в Tatalia. После того как вы его обнаружите, отнесите старшему дереву в Tularean Forest, на остров в восточной части области. Вернитесь к работодателю, и ваши рейнджеры получат ранг Ranger Lord.

Win at the Arena (светлый, ранг).

Если вы уже выполнили квест по зачистке Haunted Mansion в Barrow Downs для рыцаря из области Erathia и выбрали путь Света, то живущая в юго-западной части карты Leda Rowan даст задание выиграть 5 боев на арене. Достичь арены можно только из конюшен в Harmondale, и то только по воскресеньям. Проведите пять боев на уровне Knight (количество боев и их уровень записаны в Awards), более легкие сражения не будут считаться. Учтите: чем сильнее ваш отряд, тем более сильных противников вам дадут.

Тактика битвы такая: клирик создаст пять элементарей Света, а затем кастует все 4 защитных заклинания (Hour of Power, Day of Protection, Day of the Gods, Prot. From Magic), а маг – невидимость. После этого зайдите к хозяину арены и вызывайте монстров на бой. Если видите, что элементарии справляются, то можете остаться невидимым. Однако чаще всего надо вмешаться, атаковав вражеских магов и лучников.

За выполнение задания ваш рыцарь станет Champion.

Red Dwarf Mines

Заброшенные шахты гномов вы найдете в северо-восточном углу области. Быстро пробежав мимо грифонов, заходите внутрь. Ваши противники на первом этаже – слизняки Ooze, им можно нанести урон только магией или магическим оружием. Очень помогает заклинание Fire Aura. Советую дать всем героям, кроме мага, по посоху, и, лавируя, отстреливать по одной-две твари. В крайнем случае можно носиться с огромной скоростью и собирать гномов. Всего гномов семь, вы



сможете взять их в отряд, нажав клавишу **Пробел**. Если вы нашли всех гномов, то возвращайтесь к королю гномов в Stone City в области Barrow Downs. Только не спускайтесь по лифту на севере на нижний этаж! Там гномов нет, но есть очень страшные (пока) медузы. Магия на них не действует, а сами они очень быстро парализуют ваших героев.

Второй связанный с шахтой квест даст вам эльф Steagal Snick из города в Avlee. К этому времени вы будете намного сильнее. Вы должны будете спуститься на второй этаж и применить клирический Protection from Magic, чтобы врукопашную легко забить всех медуз. Осталось только установить в механизм у стены в одной из комнат нужную вещь (Worn Belt). Уходите со второго этажа, иначе через час лифт сломается! Тогда вы должны будете либо выбраться из подземелья с помощью Town Portal, либо убить себя огненными шарами.

The School of Sorcery

В магическую школу вы должны зайти, чтобы получить для мага два квеста. К тому же, если вы выбрали путь Тьмы, здесь надо будет найти квестовой предмет Scroll of Waves. Это не так уж сложно, только придется повоевать с элементами Света, которых вызывают маги. Обнаруженный свиток нужно расшифровать, чтобы выполнить темный квест по поиску специальной маски в Tomb of the Master в области Erathia.

Можно также заплатить одному из магов пять тысяч монет, чтобы иметь возможность копаться в их книжных шкафах. Однако ничего особо хорошего вы не найдете. Одна-две слабых книги и несколько свитков.

EVENMORN ISLAND

На острове надо будет выполнить два квеста, связанные с продвижением вашего клирика до Priest of Light/Priest of Dark, в зависимости от выбора пути. Также на южном острове, где находится Shrine и толпа скелетов, вы найдете друидический алтарь, но без воды в центре. Как только найдете все 14 пьедесталов (см. таблицу), подойдите к этому алтарю и дождитесь времени между 12pm и 1am. Только в это время в центре круга камней появляется странный цветок.

Щелкните на него, и найдете не только 100 тысяч золота, но и несколько Philosopher Stone и пару экземпляров руды. Но самое главное – вы найдете 2 артефакта: Lady's Escort и Hero's Belt (для женщины и мужчины соответственно).



Фонтаны и пьедесталы

Вы найдете три важных пьедестала неподалеку от корабля. Они дают сопротивление магии Тела, Ума и заклинание Day of the Gods. Если вы выбрали темный путь, то поставьте Lloyd's Beacon у последнего пьедестала.

GRAND TEMPLE OF THE MOON

Прямо напротив входа находится зал со скамейками. Перебейте жрецов в нем и нажмите на темный алтарь, чтобы очистить его и выполнить светлый квест для клирика. Обыщите тела лунных жрецов – у одного из них будет Cloak of the Moon, плащ, увеличивающий силу темной магии на 50 %.

Теперь от входа в храм идите в дверь на востоке, там поднимитесь по лестнице на второй этаж. Видите карниз на юге? Эта стена фальшивая, за ней сундук с фигуркой орла. Уйдите с карниза и идите в библиотеку на западе. Нажмите на западный книжный шкаф, а затем в секретной комнате обыщите ящик в столе. Все книги, в том числе и с заклинаниями Day of Protection и Hour of Power, теперь ваши!

GRAND TEMPLE OF THE SUN

Обязательно посетите комнату на западе от входа – там фигурка рыцаря. Дальше по пути будет алтарь, оскверните его, если выбрали темный путь. Обыщите тела солнечных жрецов и возьмите Cloak of the Sun, плащ, увеличивающий силу темной магии на 50 %. Теперь вперед до зала со скамейками. Поднимите фальшивую стену на севере, нажмите все шесть кнопок на стенах, а затем и в центре. В сундуке лежит интересное письмо.

AVLEE

Переходы в другие районы

Путь в Tularean Forest находится на юге. Также в водолазных костюмах можно спуститься в подводный мир на востоке.

Фонтаны и пьедесталы

Фонтан в центре города даст +2 к выносливости, а пьедестал – 20 к временной защите от Воды. Другой город-

ской фонтан может прибавить 200 монет, если у вас очень мало денег. Еще один фонтан на острове на западе даст +25 к постоянному количеству жизней.

Квесты

Sabotage the Red Dwarf Mines Lift (общий, ранг).

Квест получите от горожанина по имени Steagal Snick. Нужно будет испортить лифт в Red Dwarf Mines в области Bracada. Вернитесь к заказчику, и ваш лучник получит статус Battle Mage. А также заработаете 7500 монет.

Find The Perfect Bow (светлый/темный, ранг).

Квест дают два совершенно разных человека: выбравшим Свет – Laurence Mark в Harmondale, выбравшим Тьму – Steagal Snick в Avlee.

Предварительно надо определиться с выбором пути и выполнить предыдущий квест. Нужный квестовой лук вы найдете в Titan's Stronghold, подземелье в Avlee. За успешное выполнение задания лучник получит ранг Master Archer/Sniper, в зависимости от пути Света/Тьмы.



Hall Under The Hill

Здесь живет король фей. Итак, обойдите холм против часовой стрелки ровно два раза, и с северной стороны холма откроется проход. Поговорите с королем фей, чтобы выполнить квест.

Нажмите на стрелку за королем фей и, когда лифт поравняется с комнатой, прыгните на нее. В сундуке лежит редчайшее кольцо фей, оно увеличивает мощь магии Воздуха на 50 %. Теперь прыгните вниз, куда ушел лифт. Если захотите подняться наверх, то есть к выходу, то нажмите у лифта на стрелку вверх. Видите мост через ручей? Слева и справа от моста находятся потайные комнаты. Итак, вы оказались в комнате с одиноким деревом. От входа идите направо и встаньте примерно в точку X = 4150, Y = -17750. Нажмите на северную стену, в ней – замочная скважина, к которой подойдет ключ фей у одного из ваших героев. Слева образуется лестница, и вы можете зайти в секретную комнату.

Temple of Baa

Достаточно простой храм для персонажей от 40 уровня и выше. Не вставайте на лифт перед вами, а воспользуйтесь восточным спуском. Идите по проходу прямо, к северо-восточной комнате храма. Там и будет Верховный жрец Баа. Уложите его и возьмите с тела Cloak of Sheep: он дает защиту даже от таких «незащищаемых» Protection from Magic состояний, как Sleep и Insanity. Возьмите неподалеку письмо от Xenofex и очистите остальную часть храма. С демонами в клетке можно драться на расстоянии или из-за угла – так они вас не достанут.



Titan's Stronghold

Выжить в этом подземелье с врагами в виде драконов и титанов очень тяжело. Можно медленно уничтожать по одному противнику, можно на бешеной скорости носиться по коридорам, а можно просто включить Invisibility и спокойно набивать инвентарь героев добром из сундуков. Вполне можно обойти все подземелье невидимыми

героями, если не сталкиваться с врагами. В последнем случае вы пройдете крепость титанов на любом уровне, главное, чтобы ваш навык в магии Воздуха был Grandmaster.

Полезные вещи и тонны золота вы можете брать или не брать, но квестовой Perfect Bow нужно найти. От входа идите вперед по ступенькам, а затем по коридору на запад до упора. Пройдите теперь на север и заверните на восток, как только появится возможность. В сундуке вы и найдете искомую вещь. Ее координаты: X = -11650, Y = -9150.

ГОРА NIGHON

Переходы в другие районы

Через подземелье под горой можно вернуться обратно в Stone City, а можно отправиться в Eofol, то бишь Land of the Giants.

Квесты

Find Haldar's Remains (общий, дополнительный).

Колдун Mazim Dusk попросит найти сосуд с останками его брата, Haldar'a. Чтобы выполнить квест, надо посетить подземелье Maze в этом же районе.

Retrieve a Dragon Egg (темный, ранг).

После того как вы выполните задание друида Anthony Green в Tularean Forest и выберете темный путь, вы получите задание от колдуна Tor Anwyn. Он хочет, чтобы вы сходили в Eofol и достали из пещер драконов яйцо крылатой рептилии. После этого ваш друид станет Warlock.

The Maze

Здесь живут великие и ужасные Minotaur Lords. Бойтесь их, если у вас нет клирика с Protection from Magic –

убьют с одного удара. Несчастливы люди, играющие четырьмя рыцарями... Правда, заклинание не поможет от безумия, посылаемого Minotaur Headman, однако его всегда можно излечить тем же клириком. Драться с минотаврами нужно так: светлым – с полным комплектом усиливающих заклинаний и с Paralyze (старайтесь парализовать врагов в залах, где есть свободное пространство, а не в коридорах – чаще срывается), темным – бейте в упор Shrapmetal. Вначале по центральному проходу дойдите примерно до середины лабиринта и ступайте до упора на запад. Оттуда идите на северо-восток. Вы должны выйти к входу-воротам в пещеры с охранниками-колдунами. В северо-западной пещере будет сундук, а в нем – фигурка ангела (одна из существующих трех) для квеста из Tularean forest. Идите на восток, к большой пещере с еще одним сундуком. Заберите из него Haldar's Remains. После чего идите на север, а там найдете фальшивую стену, ведущую к выходу.

Nighon Tunnels

Эти туннели соединяют Stone City и Nighon. Попасть в них можно из прохода на севере области обитания убитых вами троглодитов. Туннели к Найону заселены гогами и магами, но, к счастью, с ними успешно воюют гномы и колдуны. Можете помогать союзникам, а можете просто пробежать мимо. Вам нужно пробиться в северо-восточную часть подземелья, где вы найдете Zokkar's Skull и артефактную Zokkar's Axe. Череп надо в соответствии с квестом из Tularean Forest отнести в Barrow II. Немного на юге от черепа найдете вход в Thunderfist Mountain, подземелье под областью Nighon. Идите туда после того, как получите более-менее сильные светлые/темные заклинания.

Thunderfist Mountain

Достаточно разветвленные туннели с охраной в виде глаз, колдунов и минотавров. С минотаврами старайтесь не ввязываться в рукопашную схватку, расстреливайте их магией. Особенно хорошо Paralyze. Глаза и колдунов, наоборот, бейте в рукопашной. Полностью не тратьте ману у клирика, оставьте немного, чтобы лечить безумие. Вам надо найти выход в область Nighon: их несколько, и найти хотя бы один не так уж сложно. На севере подземелья существует переход в Tunnel to Eofol, ближе к концу игры вам обязательно надо будет туда направиться. Во всем Thunderfist Mountain есть только один квестовый предмет – Soul jars. Он нужен для темного квеста, выдаваемого в Pit. Однако эта вещь пригодится и светлым героям, чтобы не идти в Castle Gloaming. Найти Soul jars вы сможете в каменных залах с колдунами, в сундуке на самом на юге карты.



Tunnel to Eofol

Огромный туннель – единственный путь в Land of the Giants. Враги – медузы и бегемоты. Медуз бейте в рукопашной (про Protection from Magic для защиты от паралича и окаменения не забыли?), у них иммунитет к магии. А вот бегемотов надо бить, отступая и колдуя максимально мощные заклинания Света/Тьмы. Иногда бегемоты будут застревать в маленьких туннелях, что позволит вам легко расстрелять их. Можно попытаться выманивать бегемотов в эти туннели. Бегемоты также не могут вылезть из ям, а вы можете – с помощью Jump. Чаше пользуйтесь Invisibility, если враг слишком силен для вас.

Туннель хоть и огромный, но не такой запутанный, как кажется. В действительности у вас будет выбор максимум из двух путей, которые в итоге приведут в нужную сторону. Выход находится в конце длинного и широкого прохода в северо-восточном углу подземелья. Чтобы попасть туда, будет необходимо пройти все подземелье, и от этого никуда не деться.

DEJA

Переходы в другие районы

Путь в Erathia находится на юге. В Tularean Forest – на востоке.

Квесты

Find Map to Evenmorn (общий, ранг).

Жрец Daedalus Falk произведет клириков в Priest, если вы принесете ему карту из подземелья Tidewater Caverns, что в Tatalia.

Kill all the griffins in Erathia & the Bracada (темный, дополнительный).

Это задание даст Seth Drakkson. Необходимо иметь заклинание Fly, иначе вы не сможете убить грифонов в юго-западной части Erathia. В Bracada сухопутные герои тоже намучаются, уж поверьте.

Defile Grand Temple of the Sun Altar (темный, ранг).

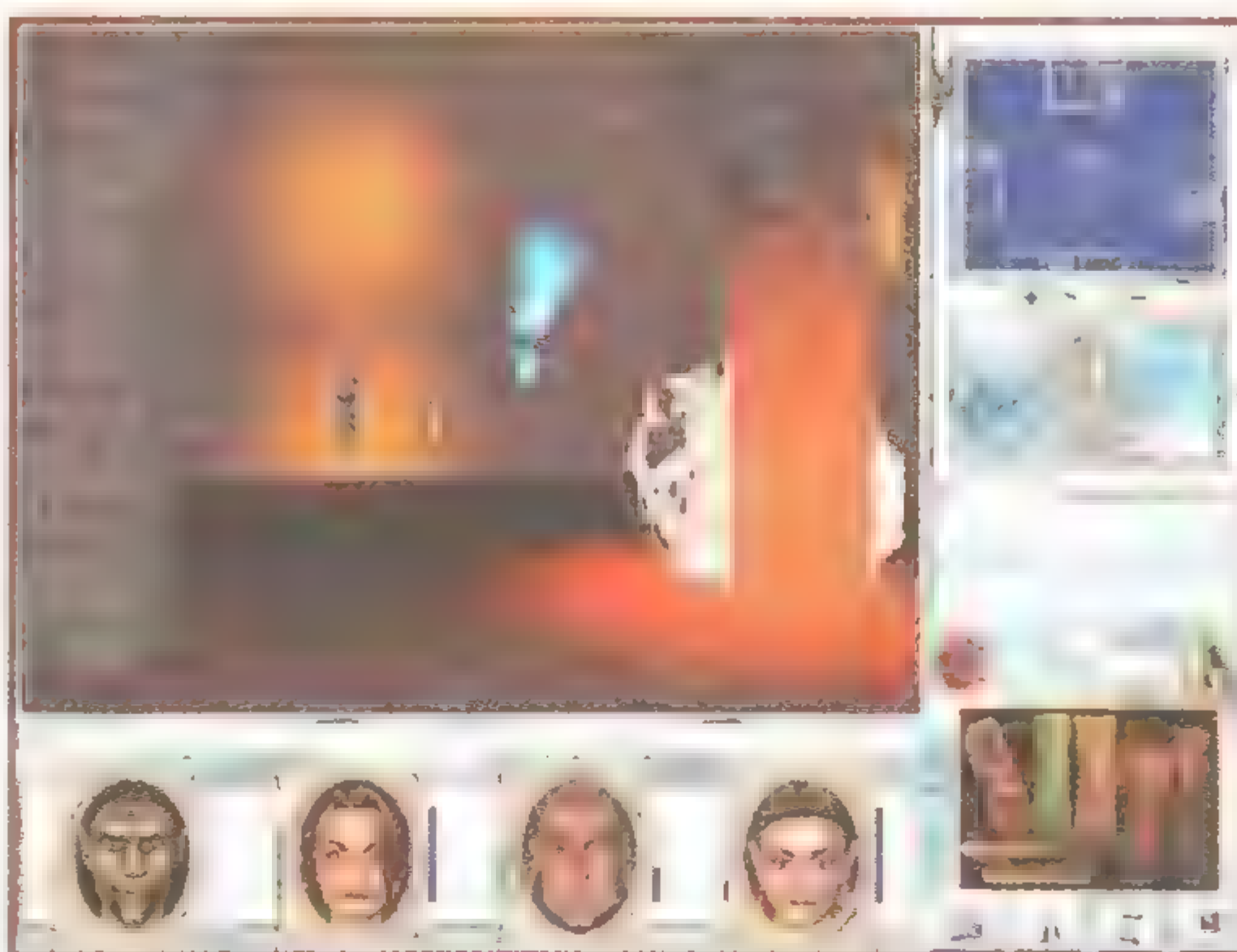
Как выполните предыдущий квест и выберете темный путь, Daedalus Falk даст новое задание: отправиться в Evenmorn Island и осквернить алтарь в Grand Temple of the Sun. За это клирик станет Priest of Dark.

Get Lady Carmine's Knife (темный, ранг).

Как только вы выполните задание по краже вазы из усадьбы лорда Маркхема, Seknit Undershadow попросит убить леди Eleanor Carmine в Celeste. Она беспечно бродит перед Castle Lambent. Несчастливая... Принесите ее нож, и ваш вор станет Assassin.

Imprison Alice Hargreaves (темный, ранг).

Вы должны исполнить поручение по убийству дракона Wromthax в Tatalia, чтобы получить новое задание. Живущий в башне рядом с городом William



Setag прикажет выкрасть Alice Hargreaves в запрещенной области замка Gryphonheart в Erathia. За это ваши палдины станут Villain.

Hall of the Pit

Это подземелье соединяет Deja и Pit. Идите вперед, после лифта увидите мост над ямой. Если с него упадете, то всегда можно выбраться через телепортер в стене. Перешли мост и телепортировались к входу в Pit. Заметили сундук? В нем лежит Season's Stole для выполнения светлого квеста из Bracada.

Watchtower 6

Крепость находится в юго-западном углу, в нее ведут две двери. Одна «официальная», а вот другую достаточно трудно найти. Подойдите к башне с западной стороны, отойдите немного назад и поищите небольшую пещерку (ее координаты: X=-20350, Y=-17500). Заходите внутрь, очистите местность от врагов и в походовом режиме поднимайтесь на лифте. Внимание! Переключатель на северном столбе опустит лифт обратно вниз. Переключатель же на южном столбе уберет один из четырех каменных мостов и выдвинет его к другой платформе.

Всего платформ – четыре, но вам нужна только южная. Нажимайте южный переключатель, пока не появится мост к южной платформе, убирайте походовый режим и бегите вперед. В комнате с сундуком нажмите на переключатель: камень, отвечающий за ворота, тут же начнет двигаться.

William Setag's Tower

Если вы выбрали Тьму, то для вас это обычный дом, в котором дадут задание Imprison Alice Hargreaves, а если вы выбрали Свет, то это будет небольшое подземелье. Устройте разгром страже у входа и поднимитесь на лифте. Зайдите в комнату с сундуком, напротив входа в нее найдете секретную дверь. Разберитесь с рыцарями – у Мастера Меча будет Villain's Blade, меч, высасывающий жизнь из врагов и передающий ее вашему герою. Нашли

ключ? Он подойдет к запертой двери. За ней вас ждет Alice Hargreaves, которую нужно доставить в Erathia.

CELESTE

Аккуратно ходите по дорожкам: если сойдете, то с большой высоты упадете в Bracada. На всякий случай примените Feather Fall.

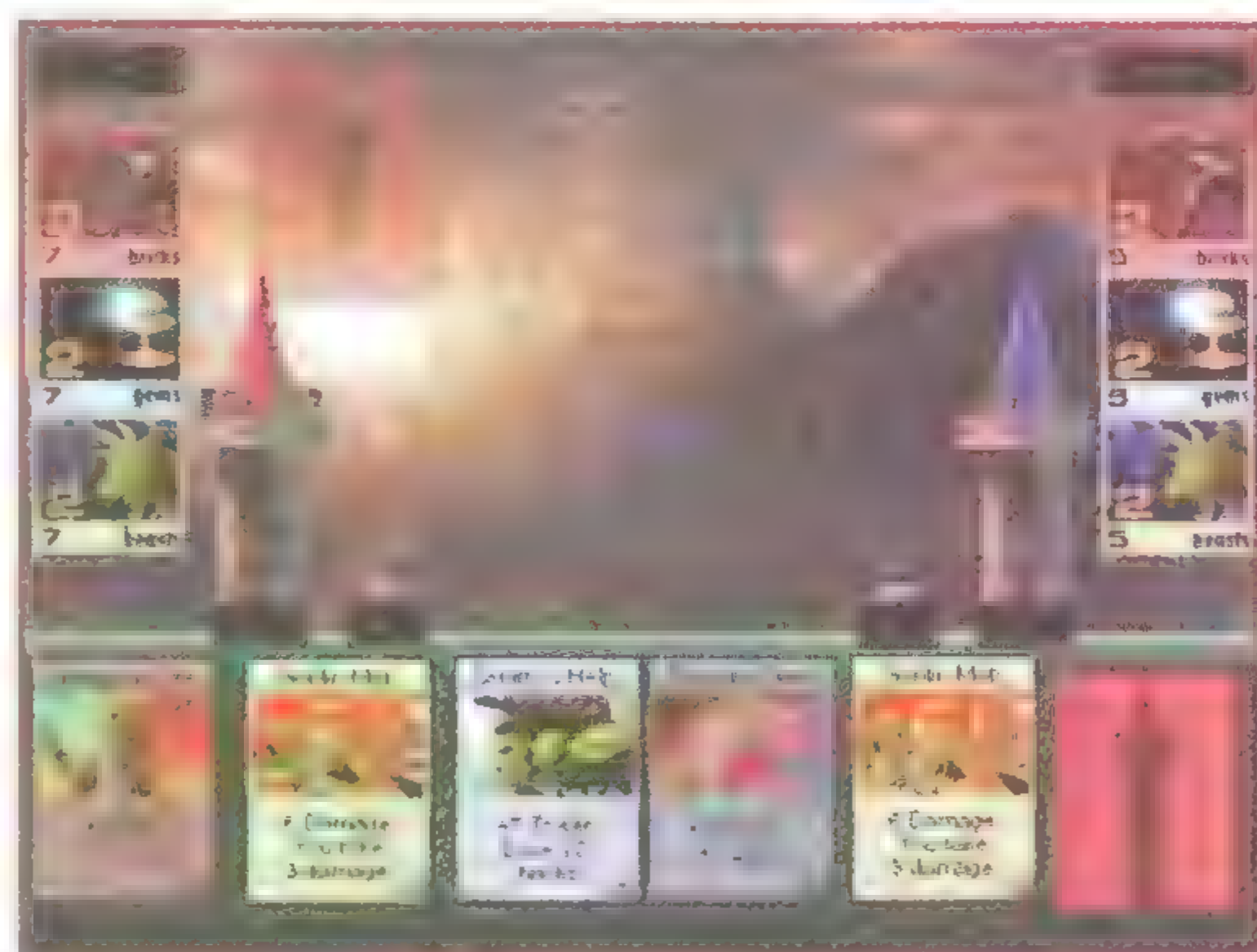
Квесты

Complete the Halls of Mist without harming anyone there (светлый, сюжетный).

Глава волшебников Gavin Magnus (найдете его в тронном зале магического замка) даст это задание, чтобы проверить, готовы ли вы научиться светлой магии.

Investigate wine cellar in Tatalia (светлый, сюжетный).

Первый советник, известный многим по НММ воитель по имени Crag Hack даст задание посетить подземелье Wine Cellar в области Tatalia и перебить там всех вампиров. Убивать можно не всех, я пару оставил в живых, но это задание все равно оказалось выполненным. За выполнение – 20 тысяч золота.



Retrieve soul jars from Castle Gloaming in The Pit (светлый, сюжетный).

Второй советник, не менее известный обществу Sir Caneghem, попросит забраться в фамильный замок некромантов в Castle Gloaming в Pit и достать Soul jars. Лично я советую вам не напрягаться с толпами Queen of the Dead, убивающих героев с пары попаданий (Dragon Breath, чего же вы хотите-то!), а обмануть игру. Сходите в Thunderfist Mountain, что в области Nighon и позаимствуйте нужные Soul jars именно там. Их намного легче добыть, и с их нахождением квест также будет считаться выполненным.

Kill Tolberti in The Pit & retrieve the black box (светлый, сюжетный).

Третий советник, Robert the Wise, очень попросит нейтрализовать тем-

ного советника по имени Tolberti. Найти его вы сможете в домике, в Pit. Вместе с его темным ящиком вернитесь к заказчику.

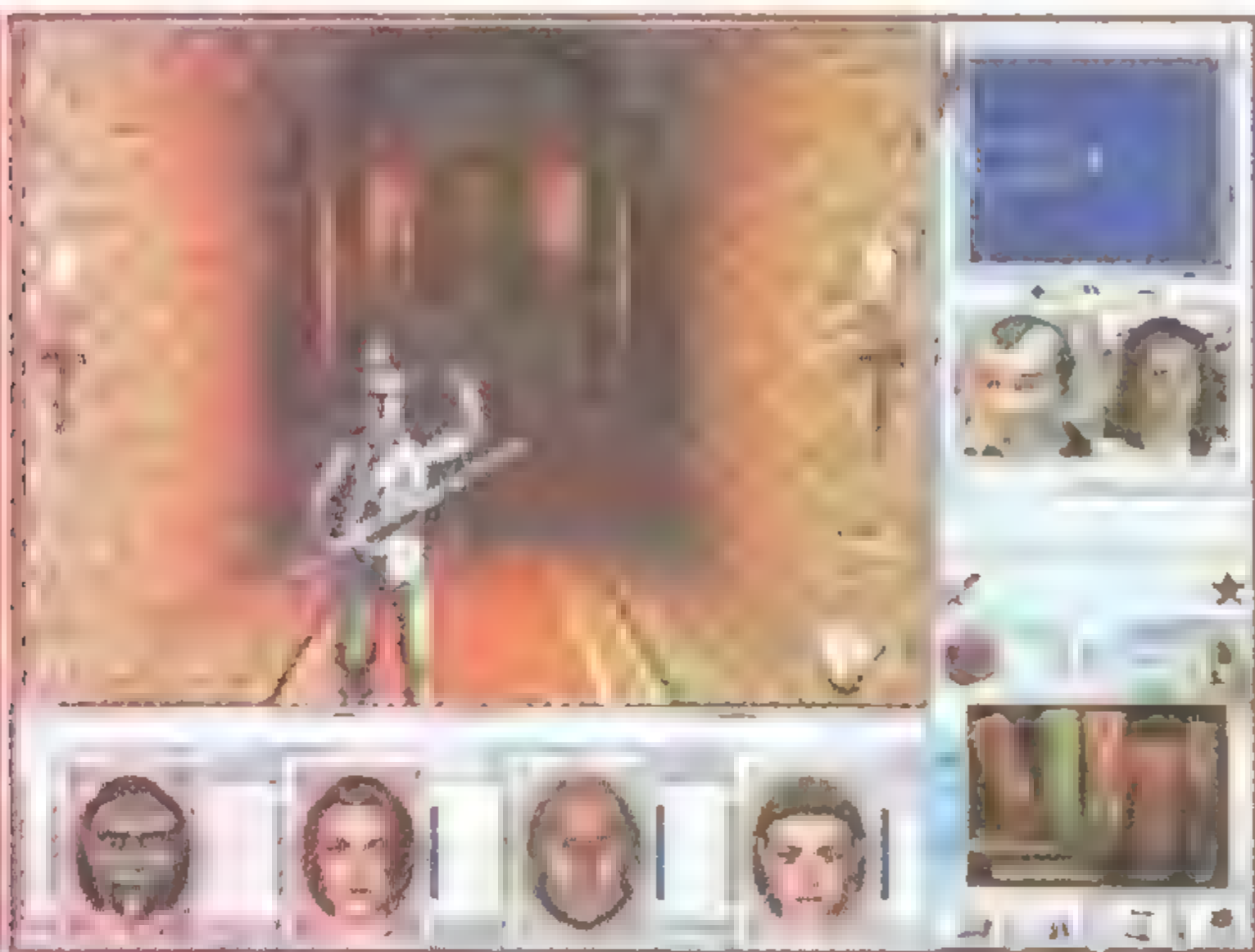
Retrieve altar pieces from Temple of Light & Dark (светлый, сюжетный).

После того как выполните все три предыдущих квеста, четвертый советник Resurrectra прикажет найти обе части алтаря: одна находится в Temple of the Dark в Pit, другая – здесь же, в Temple of the Light.

Kill Xenofex (светлый, сюжетный).

Как выполните предыдущее поручение, Resurrectra даст новый сюжетный квест: убить демона Xenofex в подzemелье Colony's Pod в области Eofol.

Retrieve final piece from the Lincoln (светлый, сюжетный).



Пришла пора заняться серьезными вещами! Resurrectra дает финальное задание – спуститься в подводный мир и найти там деталь для постройки ворот к Древним. Выйдите из тронного зала и в двух сундуках сбоку от него достаньте четыре водолазных костюма. С ними и отправляйтесь в Avlee. Снимайте с героев абсолютно все вещи (в т. ч. и кольца, перчатки, ожерелья, пояса), уберите оружие и наденьте костюмы. Хинт: из оружия можно взять только бластеры.

Идите через море к восточному краю Avlee, и вам предложат спуститься под воду.

Purify Grand Temple of the Moon Altar (светлый, ранг).

Как выполните светлый путь и сделаете клириков Priest, горожанка Rebecca Devine даст поручение: отправиться в Evenmorn Island и очистить алтарь в Grand Temple of the Moon. За выполнение квеста клирик станет Priest of Light.

Walls of Mist

Прежде чем волшебники захотят посвятить отряд в секреты светлой магии, вы должны завершить это подземелье. Попасть в него можно, пройдя мимо магазинов и банка на север и завернув в домик сбоку. При этом светлым героям категорически запрещено

убивать местных обитателей! Кстати, если вы выбрали темный путь, то все равно придется пройти Walls of Mist, чтобы найти Soul Jars. Однако темным позволено всех вырезать, поэтому им придется попроще.

За светлых: проходиться подземелье ТОЛЬКО с Invisibility, если, конечно, вы не вырастили из своих героев суперменов и не воспользовались читами. Делайте все очень быстро, так как невидимость на уровне Master очень скоро кончается.

Включайте Wizard's Eye, Feather Fly и невидимость прямо перед входом в подземелье. Внутри него вы найдете три телепортера и три колонны с замочными скважинами.

Заходите в центральный телепортер. Вы окажетесь на возвышении. Чтобы не тратить время на спуск, прыгните вниз и поднимитесь на лифте в юго-западный угол. Откройте заминированный сундук, в котором будет Central Pillar Key. Выходите в телепортер. А если вы темный, то перед этим еще найдите Soul Jars для квеста из Pit.

Теперь заходите в левый, то есть западный телепортер. Если чувствуете, что невидимость кончается, то можете выйти из подземелья, обновить заклинание и вернуться обратно. Итак, поднимитесь по лестнице и идите либо налево, либо направо. У окна будут три кнопки – нажмите две крайние, а центральную оставьте ненажатой. Если переключатель над кнопками можно передвинуть, значит, вы нашли правильную комбинацию. В северо-восточном или северо-западном углу комнаты можно обновить невидимость. Возвращайтесь к точке появления и из сундука возьмите West Pillar Key.

Заходите в восточный телепортер. Вперед, внутрь здания. Спускайтесь на лифте, что в центре него, вниз. Бегите по коридору, и окажетесь в комнате с прудиком. У стены слева и справа будут четыре пустые ниши, вам надо нажать на каждую, чтобы в них появилась вода. Теперь у противоположной входу стены откроется проход в комнату вниз. В сундуке лежит East Pillar Key. Хватите его и убегайте к телепортеру.

Осталась самая ответственная процедура. Вы должны в невидимом состоянии вставить по три ключа в каждую колонну в зале с тремя телепортерами. Проход со вторым выходом открылся? Вам туда. Правда, перед этим загляните в сундуки неподалеку.

CASTLE LAMBENT

Здесь живет Gavin Magnus, повелитель всех светлых героев. Как обычно, в замке есть несколько запретных комнат, куда лучше без невидимости не заходить. От входа пройдите вперед и на запад, чтобы попасть к тронному залу лидера волшебников. Но если вы связались с Mr.Malwick и вас попросили

выкрасть вышивку, то вам надо идти в запретную комнату напротив прохода к тронному залу. Включите заранее невидимость, нажмите на переключатель у окна слева, и вода поднимется. Пройдите вперед, осмотрите сундуки и снимите со стены вышивку. Аккуратно вернитесь в дозволенную область.

TEMPLE OF LIGHT

Откройте дверь на востоке, теперь с Feather Fall прыгайте вниз, к величественному входу в храм. Шагайте на север, пока не попадете в зал с четырехугольной звездой. Поднимитесь по ступенькам сбоку на второй этаж зала и приготовьтесь нажимать нужные кнопки. В западной части нужно будет нажать на изображение Солнца, в северной – Луны, а в восточной – звезд. После этого на севере от четырехугольной звезды откроется комната с сундуком. В нем лежит нужная вам часть алтаря.

PIT

Если вы выбрали светлую сторону, то постарайтесь не драться с толпами личей, а пробираться в нужные вам места с помощью невидимости. Причем страшны не столько личи и привидения, но и Queen of the Dead. Они используют Dragon Breath: это мощное заклинание, принадлежащее к темной магии, от которого невозможно защититься. Обычно два попадания Dragon Breath в героев убивают как минимум клирика и мага. Уничтожить врагов реально, но только если вы очень терпеливый человек, если раздобыли бластеры или берете Queen of the Dead под контроль с помощью Enslave.

В Pit очень интересная система передвижения: вначале вы должны зайти в туннель в северо-западной части подземелья. Первый раз он телепортирует вас в область к Dark Guild, Paramount Guild of Earth и двум магическим магазинам. Как только вы захотите выйти из туннеля обратно, то вы перенесетесь к следующей области с Temple of the Dark и городским центром. Неподалеку будет пьедестал. Третий раз вас перенесет к Castle Gloaming. Как зайдете в туннель в четвертый раз, то сразу вернетесь в основную часть Pit.

Квесты

Find a way out of the Breeding Pit (темный, сюжетный).

Милашка Арчибалд из Castle Gloaming попросит найти второй выход из Breeding Pit. Вернитесь к нему, и вас посвятят в тайны темной магии.

Evacuate Clanker's laboratory & turn off the shield (темный, сюжетный).

Квест даст первый советник, Tolberti. Нужно будет зайти в Clanker's Laboratory и отключить магическое устройство.



Retrieve soul jars from the Warlocks (темный, сюжетный).

Второй советник Maximus прикажет найти Soul jars в подземелье Thunderfist Mountain.

Kill Robert the Wise in Celeste & retrieve the black box (темный, сюжетный).

Советник Dark Shade попросит убить светлого советника Robert the Wise. Вернитесь с темным ящиком, который вы найдете на трупе.

Retrieve altar pieces from Temple of Light & Dark (темный, сюжетный).

Четвертый темный советник Kastore прикажет найти обе части алтаря. Одна находится в Temple of the Dark в Pit, другая – в Temple of the Light.

Kill Xenofex (темный, сюжетный).

Как выполните предыдущее поручение Kastore даст новый сюжетный квест: убить демона Xenofex в подземелье Colony's Zed в области Eofol.

Retrieve final piece from the Lincoln (темный, сюжетный).

См. соответствующий квест у светлой стороны в Celeste.

Mask of the Master (темный, ранг).

Ниндзя Stephen Sand поручит найти маску Мастера, уникальную вещь, спрятанную в Tomb of the Master в области Erathia. Ваш монах станет Ninja.

Retrieve Lich Jars in Celeste (темный, ранг).

Лич Halfgild Wynas прикажет найти в Halls of Mist необходимые ему Soul Jars. За выполнение квеста маг получит статус Lich.

BREEDING PIT

Через пару залов с огненными духами выйдите к мостику. Внизу бегают голодные бегемоты – советую убить парочку, кидая сверху Sparks или Fire

Spike, а затем спрыгнуть вниз и побежать в туннель. Из него можно добыть выживших тварей. Вы в зале с прудиком, на юге от него идет коридор с секретной дверью. Обыщите в зале западную стену, за ней будет коридор с ловушкой. Ступайте на юг, в двух комнатах нажмите по кнопке, и в каждой из них появится секретная ниша. В той комнате, что севернее, найдите сундук с квестовой книгой Divine Intervention.

Теперь из коридора с ловушкой идите на север. Проход дальше будет закрыт каменной стеной, пока вы не нажмете на все три кнопки в пульте управления в комнате на востоке отсюда. Нет моста через пропасть? Выпейте воды из углового прудика на западе. Нажмите на кнопку, перейдя через мост.

Осталось только перебить живущих внизу бегемотов. Опять по максимуму закидывайте их заклинаниями, спите и повторяйте процедуру. Спрыгивайте вниз: из одной комнаты вы сможете подняться наверх, а из другой, что восточнее, можно найти выход из подземелья. Выходите.

CASTLE GLOAMING

От входа шагайте в зал, а затем в коридор с картинками, что на севере. В следующем зале с огненным фонтаном поднимитесь на второй этаж и зайдите в проход в юго-восточном углу. В комнате найдете вышивку для квеста от Mr. Malwick. В юго-западном углу этого же этажа спрыгните вниз к сундуку. Спуститесь по винтовой лестнице, и найдете лодку. Сядьте в нее и нажмите на переключатель рядом. Вы окажетесь в другой комнате, рядом находится вход в тронный зал мистера Арчибалда.

TEMPLE OF THE DARK

Прямо напротив входа стоит алтарь. Осмотрите его, чтобы найти хитро спрятанный переключатель. Он отодвинет алтарь, и прямо в полу, где он стоял, вы обнаружите сундук. В нем лежит часть алтаря. Можете облазить остальную часть подземелья, чтобы разжиться неплохими вещами из сундуков и шкафов, но ничего артефактного вы все равно не найдете.

Eofol

Land of the Giants, место обитания титанов и драконов. Постарайтесь вначале разведать область с помощью комбинации Fly + Invisibility и собрать максимум полезных вещей (руда, лампы джиннов и т. п.). Врагов убивайте заклинаниями массового поражения типа Meteor Shower или Starburst. При этом старайтесь либо стрейфиться, если враги стоят от вас достаточно далеко, либо совершать виражи, пикировать и носиться по непредсказуемой траектории, поливая титанов огненным дождем. С тел титанов и драконов можно собрать великолепные вещи, в том числе и артефакты!



Переходы в другие районы

Через туннели можно выйти обратно в Nighon, через Shrine – телепортироваться в Harmondale. Shrine (святыня) находится на северо-западе от туннелей, по которым вы сюда попали. Нажав на нее, вы не только телепортируетесь в Harmondale, но и сможете в любой момент из святыни в Harmondale вернуться обратно в Eofol.

Фонтаны и пьедесталы

Очень много, но для героев с таким высоким уровнем они уже не нужны. Если только в вашей команде нет мага...

DRAGON CAVES I

В северо-западной части области находится покрытая снегом гора. Залетите точно в ее центр – увидите площадку со множеством драконов и входом в пещеру. Внутри вы найдете несколько обычных драконов и Mega-Dragon (знакомый субъект, правда?).

На самом деле этот конкретный мегадракон так же слаб, как обычные, поэтому вы его сравнительно легко убьете. В награду с его тела вы всегда возьмете реликвию Hermes Sandals. За этим сюда и стоит зайти.

DRAGON CAVES II

Другая пещера с драконами найдется, если подлететь к заснеженной горе с восточной стороны. Обнаружить ее не очень легко, поэтому дам координаты: X = -7750, Y = 15850. Пройдите несколько связанных с друг другом пещер, чтобы найти пару Dragon Eggs. Эти драконьи яйца нужны, чтобы выполнить квест для колдуна из Nighon.

ваши союзники – NPC – исчезнут. Пользоваться магией и свитками нельзя, однако можно спать и пить зелья. Единственное оружие под водой – бластеры. В воде вы «летаете»; можно менять высоту передвижения над дном.

STRANGE TEMPLE (NWC DUNGEON)

Плывите к затонувшему кораблю в северо-восточной части области. Осмотрите его с западной стороны, и под винтом найдете сундук. Его координаты: X = 18150, Y = -3150. В сундуке лежит странная банка Temple in the Bottle. Возьмите ее с собой и, когда захотите перенестись в подземелье NWC, то используйте на героя.

Вы окажетесь в странном храме: он абсолютно пуст, а все двери заперты. Идите вперед, нажмите кнопку и из непонятной комнаты телепортируетесь в подземелье создателей игры New World Computing.

Особо интересных вещей вы здесь не найдете, только пару шкафов, продающих пустые стеклянные пузырьки за 10 монет, и парня с бластером. Убив его, вы ничего не получите. Кстати, каждый из толпы этих крестьян – реальный человек, участвовавший в разработке MM7.

LINCOLN

В затонувший космический корабль можно попасть, щелкнув на любую из двух его турбин по бокам. Если вы не в походном режиме, то тут же зайдете в него! Киньте магом Lloyd's Beacon и выходите обратно в море, иначе за пару минут убьют! Снова зайдите в корабль, и пусть маг телепортирует всех Town Portal'ом в безопасное место.

В этом безопасном месте переоденьтесь: нацепите все кольца, доспехи и во вторую руку добавьте по нормальному оружию типа кинжала и меча.

Киньте клириком все известные защитные заклинания, особенно Protection from Magic, и переноситесь обратно на корабль.

Если вы выбрали светлый путь, то пару раз можете кинуть Divine Intervention – это очень пригодится.

Забейте дронов: они очень плохо переносят удары холодным оружием, поэтому можно дать в руки рыцарю или паладину два меча.

Пройдите по коридору из зала на юго-восток к зеленому круглому лифту. Поднимитесь на один уровень вверх. Перед вами гигантская зеленая колонна и пульт управления питанием. Нажмите, чтобы можно было

открывать любые двери на корабле. Спуститесь обратно и от лифта ступайте налево, по коридору на юг. Поднимитесь по трем лестницам в огромный зал с роботами. Можно прикончить их поодиночке, выглядывая в зал с лестницы и отступая.

Поднимитесь по одной из двух лестниц на второй этаж зала и откройте любую из двух южных дверей с зеленой полоской рядом.

В новой комнате в северной ее половине увидите черный «пруд» с мерцающим веществом. Щелкнув на нем, вы получите нужную квестовую деталь. Теперь телепортируйтесь из корабля! На корабле начнется электрическая буря, а точнее – бесконечные вылеты заклинаний Sparks.

ТАБЛИЦЫ

Репутация

Репутация в MM7 заметно изменилась по сравнению с предыдущей частью. Теперь репутация высчитывается для каждой области, а не для всего игрового континента. То есть в Pit вас как светлых героев могут ненавидеть, а в Celeste – боготворить.

Репутация влияет на цены предметов и услуг, а также играет определенную роль в удаче воровства в магазинах и у NPC.

Репутация исчисляется числом, которое изменяется в зависимости от ваших поступков. Чем выше число, тем сильнее вас не любят в конкретной области.

Репутация	Число
Hated	от 25 и выше
Unfriendly	от 6 до 24
Neutral	от -5 до 5
Friendly	от -24 до -6
Liked	от -25 и ниже

Действие	Эффект
Удачное воровство	+1
Неудачное воровство	+2
Убийство крестьянина	+2
Убийство охранника	+2
Выполнение квеста	от -5 до -10
Пожертвование в храме	-1
(не больше 5 раз в одной области)	

COLONY POD

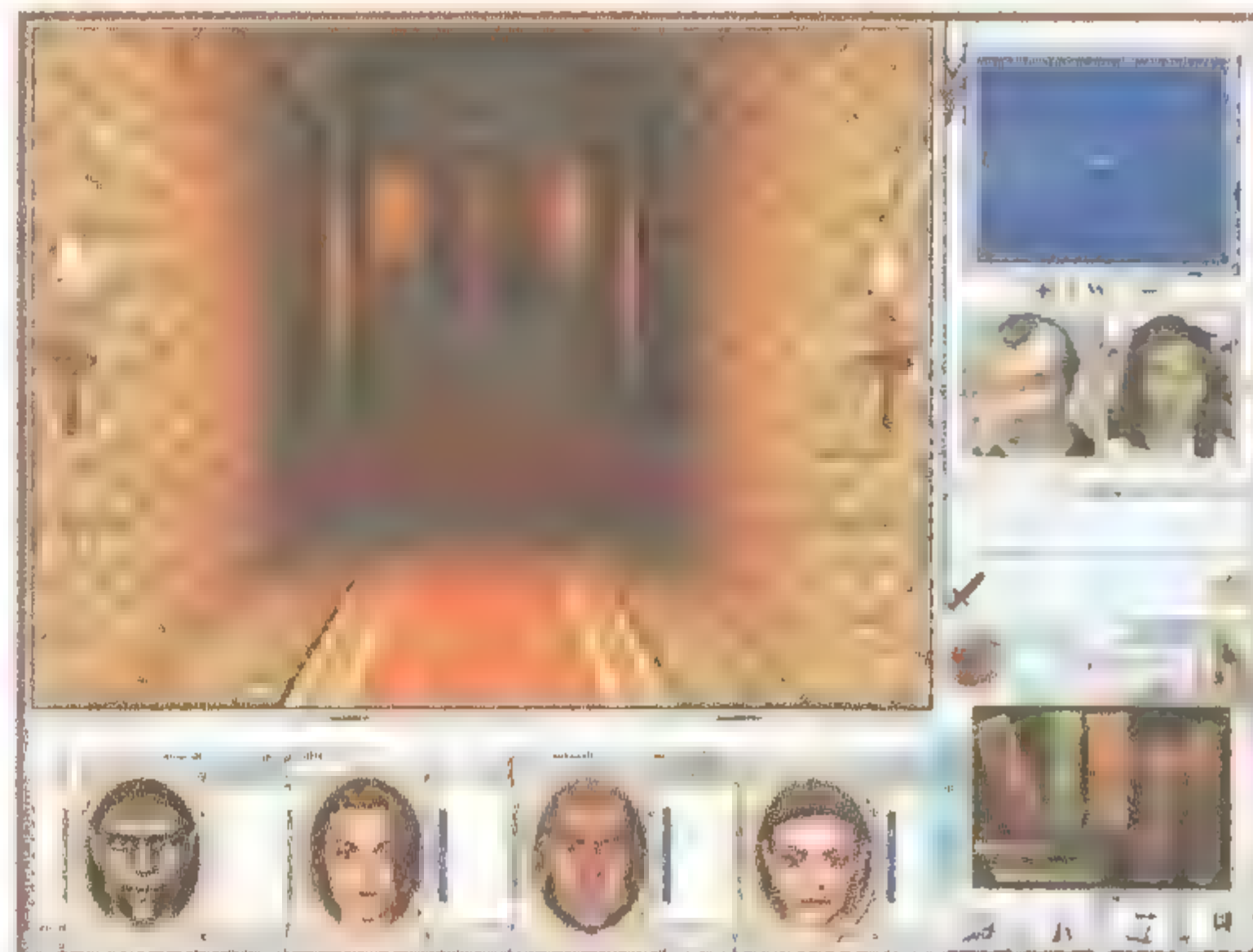
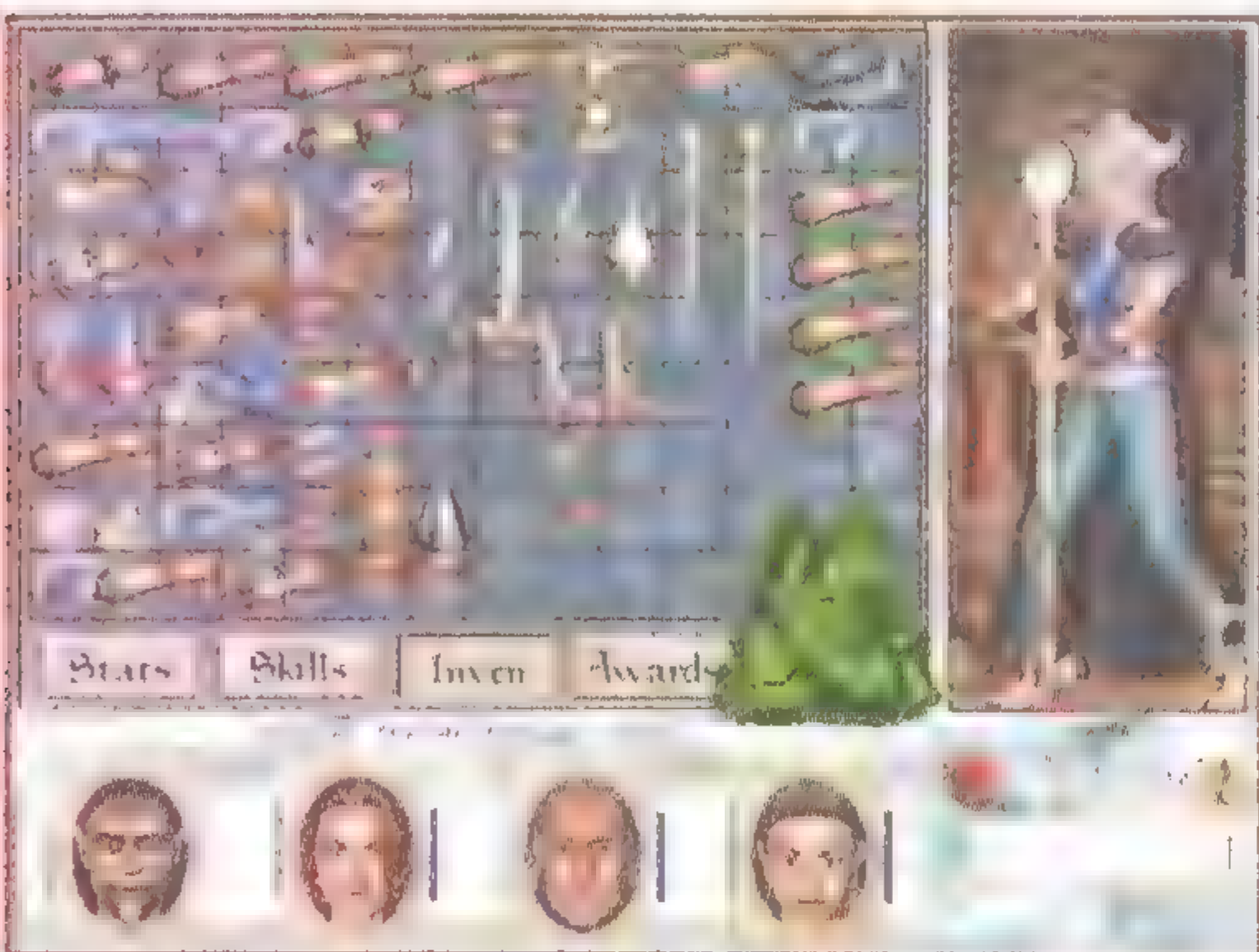
В юго-западной части Eofol вы увидите толпу демонов, охраняющих вход в их жилище. Если хотите, то на бреющем полете убейте их Starburst. Только лететь надо быстро и обязательно достаточно высоко от земли, иначе вас окатят огненными метеоритами. Можно проскочить в подземелье и невидимкой, если не хотите драться с демонами.

Идите по восточному проходу, если хотите осмотреть сундук в комнате. Теперь шагайте в проход на западе от входа. Минуйте коридор, ведущий на северо-восток, и поднимитесь по лифту вверх. Нажмите на все четыре кнопки на панели перед лифтом и обыщите все четыре комнаты. В юго-западной найдете черный сундук с артефактом Wallace, а в юго-восточной в клетке рядом с уступом у стены томится узник. Это Роланд; щелкните на его клетке – получите ключ.

Вернитесь к коридору, который вы прошли по пути к лифту. Из зала поднимитесь на второй этаж, а затем еще раз воспользуйтесь лифтом, чтобы попасть в комнату с Xenofex. Убейте всех демонов и выходите.

UNDERWATER

Область имеет второе название – Shoals. Попасть сюда можно, как только вам дадут квест Retrieve final piece from the Lincoln. Ваши враги – акулы,



Обелиски

Посмотреть, какие обелиски вы посетили, можно в вашей книге с автоматическими записями. Однако там будет указан только их номер.

По таблице вы сможете сопоставить номер и область, в которой этот обелиск находится, чтобы быстро определить все еще не посещенные обелиски.

Разгадка головоломки обелисков такая же, как и в MM6 – просто как бы поверните строчки набок, чтобы они стали столбцами.

Получите вот что:

pirates five, one survive
hide the gold, under the sand
white flower, witching hour
bloom upon, a haunted land

Разгадку найдете в описании Evenmorn Island. Дерзайте!



Магические гильдии

В магических гильдиях вы покупаете нужные вам заклинания. Бывают четыре типа гильдий: в Initiate вы сможете купить только самые простые заклинания, в Adept также продаются заклинания уровня Expert, в Master – уровня Master, а в Paramount, если повезет, вы

лучит определенные блага. Обязательно накопите побольше ламп, чтобы в нужный день превратить их в 10 тысяч золота либо в 8 очков навыков.

Ни в коем случае не используйте лампы в следующие дни, независимо от месяца:

- 5 Окаменение
- 7 Уничтожение
- 13 Смерть
- 21 Уничтожение
- 26 Окаменение
- 27 Смерть

Дни	1-7	8-14	15-21	22-28
Январь – Сила	+1	+2	+3	+4
Февраль – Интеллект	+1	+2	+3	+4
Март – Обаяние	+1	+2	+3	+4
Апрель – Выносливость	+1	+2	+3	+4
Май – Меткость	+1	+2	+3	+4
Июнь – Скорость	+1	+2	+3	+4
Июль – Удача	+1	+2	+3	+4
Август – Золото	+1,000	+2,000	+3,000	+4,000
Сентябрь – Еда	+5	+10	+15	+20
Октябрь – Навыки	+2	+4	+6	+8
Ноябрь – Опыт	+2,500	+5,000	+7,500	+10,000
Декабрь –	+1	+2	+3	+4

сопротивление к случайно выбранной Магии

№	Область	Место
1	Harmondale	северо-восточная часть
2	Erathia	юго-западная часть области, необходимо заклинание Fly
3	Tularean Forest	на севере от города, в горном кратере
4	Deyja	у небольшого города в западной части области
5	Bracada	практически в самом центре
6	Celeste City	на востоке от центрального фонтана
7	The Pit	самая западная из всех регионов области, у городского центра
8	Evenmorn Islands	на самом крупном из западных островов
9	Nighon	северо-западный угол
10	Barrow Downs	на юго-востоке от Stone City
11	Eeofol	вдоль южного берега, в центре карты
12	Tatalia	северо-западный угол
13	Avlee	самый западный остров
14	Stone City	в пещерах троглодитов, в северо-западной их части

Торговцы

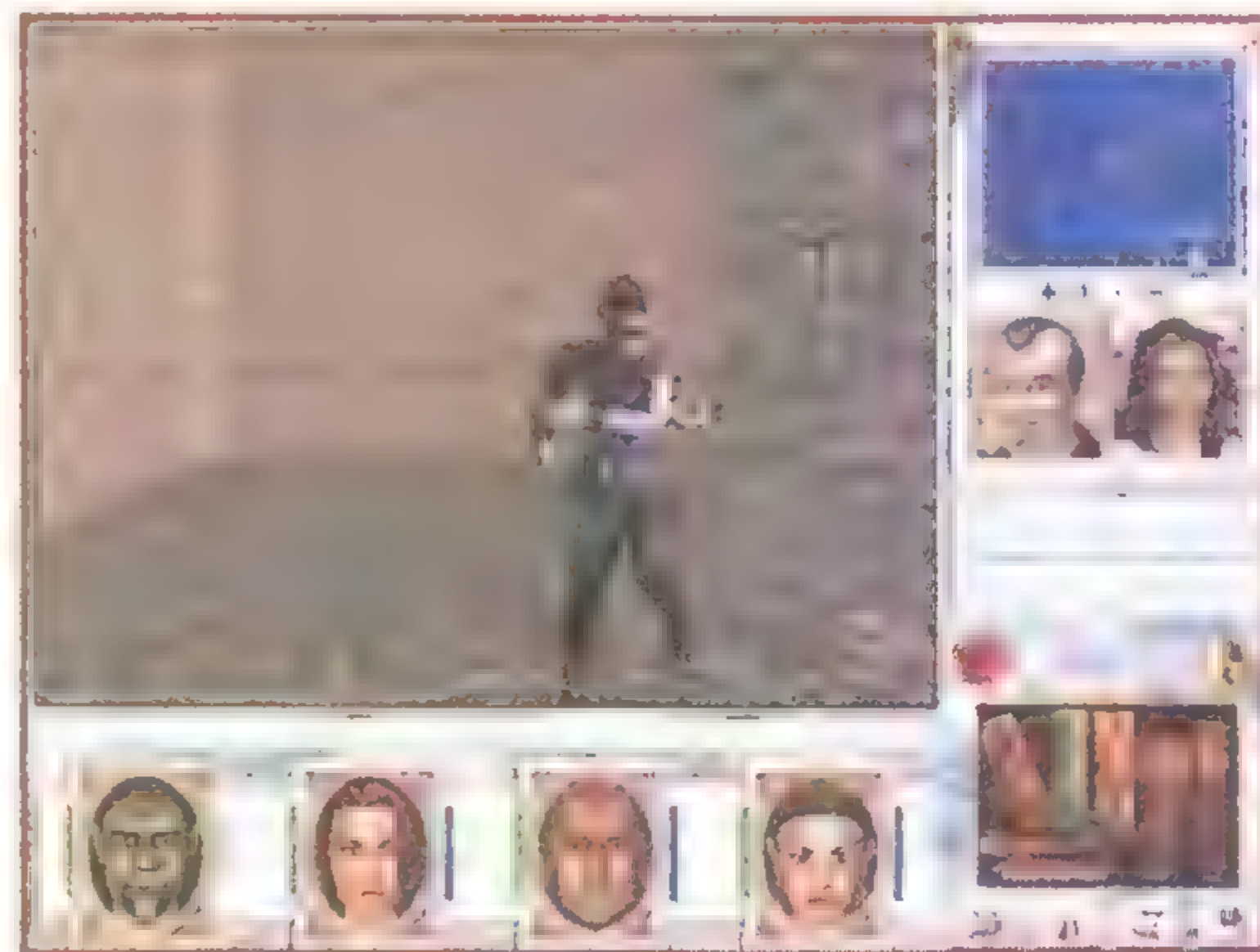
Торговец продает вам свой товар, вы относите его к другому купцу, который хочет его приобрести, и получаете денежную прибыль.

Она не очень большая, но если нужны деньги, то вполне можно сделать пару шоп-туров. Можно просто заходить к торговцам по пути, случайно проходя мимо.

найдете одно, но самое мощное заклинание конкретной Магии – уровня Grandmaster.

Лампы джинов

Лампы джинов вы найдете в областях Deja и Eeofol, они сильно напоминают Deck of Fate из MM6. Используйте их на любом персонаже, и он, в зависимости от текущего месяца и числа, по-

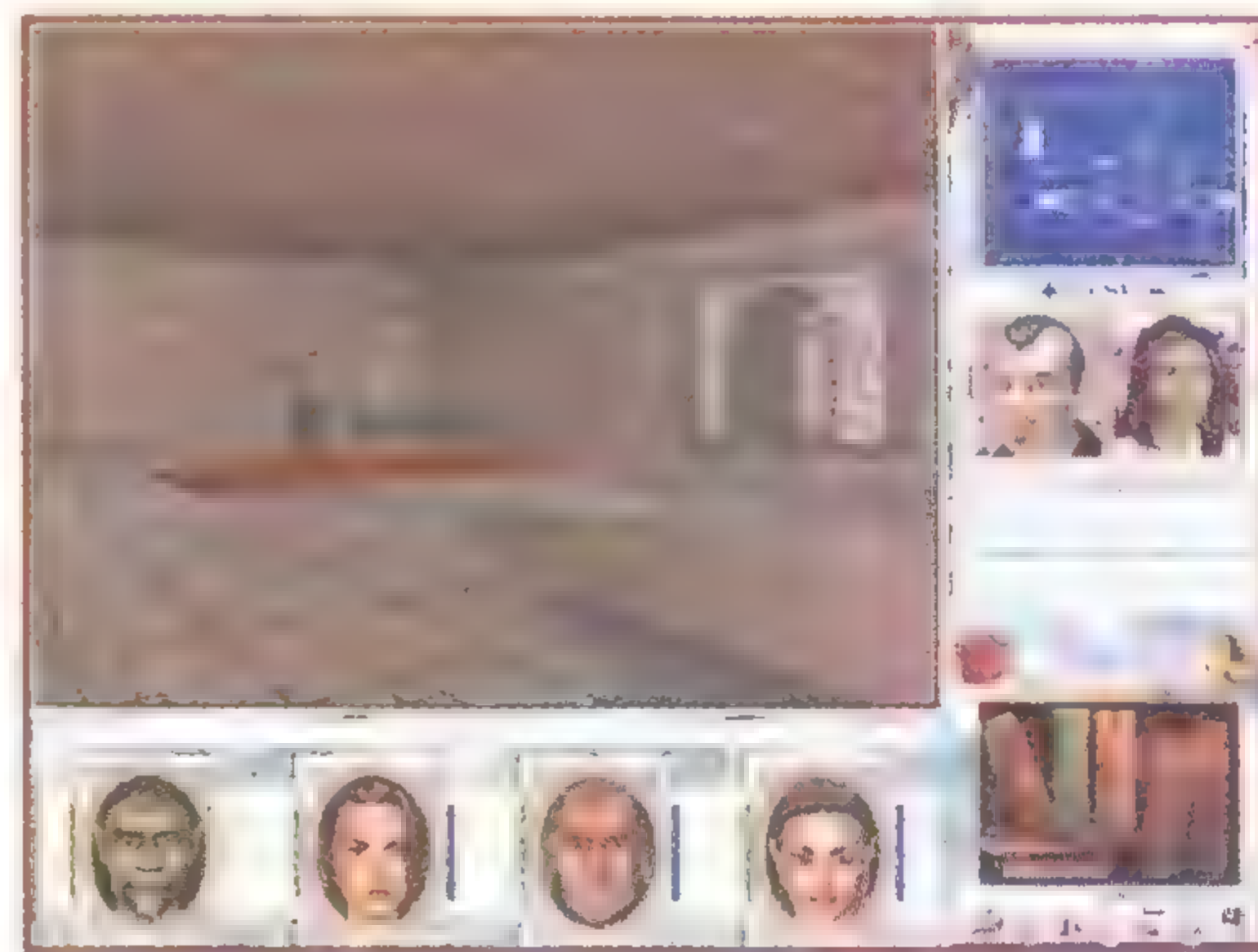


Алтари и колодцы (с постоянным эффектом)

В описаниях нескольких областей рассказано о местных фонтанах и пьедесталах, только многие из них хоть и нужны, но дают лишь временный эффект. Здесь перечислены алтари и колодцы с постоянным действием. Обязательно их посетите!

Имя	Место, название дома	Покупает	Продает
Rydric	Harmondale, Farwell Residence	Tularean Wood	Arrowheads
Pip Hillier	Erathia, Hillier Residence	Arrowheads	Griffin Feathers
Robert Belknap	Tularean Forrest, Kerrid Residence	Griffin Feathers	Tularean Wood
Chalindra	Tatalia, Calindra's Home	Enrothian Wine	Sand
Arvin Benecloud	Barrow Downs, Rivenrock Residence	Sand Glass	Bottles
Infernion	Avlee, Infernion's House	Glass Bottles	Enrothian Wine

Магия	Initiate	Adept	Master	Paramount
Воздух	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Celeste
Вода	Harmondale	Tularean Forest	Bracada	Evenmorn Island
Огонь	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Nighon
Земля	Harmondale	Tularean Forest	Stone City	The Pit
Духа	Emerald Island	Harmondale	Deyja	Erathia
Тела	Emerald Island	Harmondale	Erathia	Avlee
Ума	Harmondale	Erathia	Tatalia	Avlee
Тьмы	нет	Deyja	нет	The Pit
Света	нет	Bracada	нет	Celeste



Область	Эффект	Место
Avlee	+2 выносливость	колодец у оружейного магазина
Barrow Downs	+10 сила и выносливость	алтарь на холме в юго-западном углу
Deyja	+10 сопр. Уму, Земле и Телу	алтарь в юго-западном углу
Deyja	+5 сопротивления Огню	колодец в северо-западной части
Deyja	+2 интеллект	колодец у таверны
Emerald Island	+2 удача	колодец у магических гильдий
Erathia	+10 удача	алтарь в юго-восточной части, над рекой
Erathia	+2 сила	колодец в городе
Evenmorn Islands	+10 меткость и скорость	алтарь на самом южном острове
Harmondale	+2 меткость	колодец у магических гильдий
Nighon	+2 обаяние	колодец у таверны
Nighon	+2 очков навыков	колодец у таверны
Nighon	+10 обаяние и интеллект	алтарь в юго-западном углу
Tatalia	+2 скорость	колодец в городе
Tularean Forrest	+10 сопр. Воде, Огню и Воздуху	алтарь в юго-западном углу, на холме

КОНЮШНИ

	Avlee	Bracada	Deyja	Erathia
Понедельник	нет	Erathia (3)	Erathia (3)	Deyja (3), Tularean (2)
Вторник	Tularean (3)	Harmondale (5)	Tatalia (2)	Harmondale (2)
Среда	Deyja (5)	Erathia (3)	Erathia (3)	Tatalia (2), Bracada (3)
Четверг	Tularean (3)	нет	Tularean (2)	Deyja (3), Harmondale (2)
Пятница	нет	Erathia (3)	Erathia (3)	Tatalia (2)
Суббота	Tularean (3)	Harmondale (5)	Tularean (2)	Bracada (3), Harmondale (2)
Воскресенье	Deyja (5)	Erathia (3)	нет	нет
	Harmondale	Tularean Forest	Tatalia	
Понедельник	Erathia (2)	Avlee (3)	нет	
Вторник	Tularean (2)	Deyja (2), Harmondale (2)	Erathia (2)	
Среда	Erathia (2)	Avlee (3)	нет	
Четверг	Tularean (2)	Harmondale (2)	Erathia (2)	
Пятница	Erathia (2)	Avlee (3), Deyja (2)	нет	
Суббота	Tularean (2)	Harmondale (2)	Erathia (2)	
Воскресенье	Arena (4)	Deyja (2)	нет	

КОРАБЛИ

	Avlee	Bracada	Erathia
Понедельник	Tularean (3)	Tatalia (4)	Avlee (4)
Вторник	Erathia (4)	Evenmorn (1)	Tatalia (2)
Среда	Tularean (3)	Tatalia (4)	Bracada (6)
Четверг	Tatalia (5)	Evenmorn (1)	Tatalia (2)
Пятница	Tularean (3)	Tatalia (4)	Avlee (4)
Суббота	Erathia (4)	Tularean (6)	Tatalia (2)
Воскресенье	нет	Erathia (6)	Evenmorn (7)
	Evenmorn	Tularean Forest	Tatalia
Понедельник	Tatalia (4)	Bracada (6)	Bracada (4)
Вторник	нет	Avlee (3)	Erathia (2)
Среда	Tatalia (4)	Bracada (6)	Bracada (4)
Четверг	нет	Avlee (3)	Erathia (2)
Пятница	Tatalia (4)	нет	Avlee (5)
Суббота	Tularean (6)	Avlee (3)	Erathia (2)
Воскресенье	нет	Evenmorn (7)	Evenmorn (5)

УЧИТЕЛЯ

Всех учителей для вашего удобства я разделил на четыре категории: «Доспехи», «Оружие», «Магия» и «Дополнительное». Уровень, до которого тренирует учитель, может быть **Expert**, **Master**, **GrandMaster**. Для эксперта нужно достичь минимум 4 очков в навыке, мастера – 7, гранд-мастера – 10.

Под местом, где находится учитель, как правило, понимается его дом, название которого вы сможете увидеть, поведя курсором по карте интересующего вас города.

ДОСПЕХИ

Навык	Ур.	Область - место
Chain	E	Tatalia – Tricia's House
	M	Tularean Forest – Bith Residence
	GM	Avlee – Infernon's House
Dodge	E	Deyja – Nevermore Residence
	E	Harmondale – Mist Manor
	M	Bracada – Stone House
	GM	Evenmorn – Crane Residence
Leather	E	Erathia – Wain Manor
	E	Harmondale – Withersmythe's Home
	M	Avlee – Deerhunter Residence
	GM	Nighon – Neldon Residence
Plate	E	Tularean Forest – Miyon's Home
	E	Stone City – Spark's House
	M	Tatalia – Weldric's Home
	GM	Erathia – Forgeworkright Residence
Shield	E	Bracada – Brand's Home
	E	Erathia – Wolverton
	M	Tatalia – Isram's Home, заснеженная область
	GM	Evenmorn – Smithson's Residence

ОРУЖИЕ

Навык	Ур.	Область - место
Anc. Weapon	E	Light Path – Celeste – Hostel
	M	Dark Path – The Pit – Hostel
	GM	Light Path – Celeste – Hostel
	GM	Dark Path – The Pit – Hostel
	GM	Light Path – Castle Lambent
	GM	Dark Path – Castle Gloaming
Axe	E	Harmondale – Chadric's House
	M	Avlee – Deerhunter Residence
	GM	Stone City – Keenedge Residence
Bow	E	Tatalia – Stonecleaver Residence
	E	Tularean Forest – Suretail
	M	Bracada – Smiling Jack's
	GM	Nighon – Lanasha's House
	GM	Harmondale – Mark Manor
Dagger	E	Tularean Forest – Otin
	M	Bracada – Smiling Jack's
	GM	Nighon – Aznog's Place
	GM	Erathia – Sewer – William Lasker
	GM	Tatalia – Fist's Home
Mace	E	Erathia – Harvest Residence
	M	Stone City – Thorinson Residence
	GM	Tatalia – Rothham's House
	GM	Deyja – Felburn's House
Spear	E	Tatalia – Greydawn Residence
	M	Avlee – Holden Residence
	GM	Tularean Forest – Silverpoint Residence
	GM	Stone City – Seline's House
Staff	E	Harmondale – Withersmythe's Home
	M	Nighon – Hawthorne Residence
	GM	Bracada – Penderton Residence
	GM	Avlee – Jillian's House
Sword	E	Erathia – Ravenhill
	M	Tatalia – Arin Residence
	GM	Deyja – Slicer's House
	GM	Harmondale – Chadric's House
Unarmed	E	Harmondale – Mist Manor
	M	Bracada – Stone House
	GM	Evenmorn – Crane Residence
	GM	Erathia – Norris' House

МАГИЯ

Навык	Ур.	Область - место
Air	E	Tatalia – Storm Eye's House
	M	Tularean Forest – Windsong House
	GM	Avlee – Greenstorm Residence
	GM	Bracada – Gayle's
Body	E	Harmondale – Hillsman Residence
	M	Erathia – Heartsworn Home
	GM	Tatalia – Brother Bombah's
	GM	Avlee – Island – Tempus' House
Dark	E	Deyja – Nightcrawler
	M	The Pit – Maximus
	GM	Castle Gloaming
Earth	E	Harmondale – Kern Residence
	M	Stone City – Welman Residence
	GM	Tatalia – Redding Residence
	GM	Tularean Forest – Stonewright Residence
	GM	Deyja – Avalanche's
Fire	E	Tularean Forest – Treasurestone Home
	M	Tatalia – Redding Residence
	GM	Harmondale City – Temper Residence
	GM	Erathia – Blayze's
Light	E	Bracada – Lightsworn Residence
	M	Celeste – Morningstar Residence
	GM	Castle Lambent
Mind	E	Erathia – Julian's Home
	M	Nighon – Whitesky Residence
	GM	Avlee – Featherwind Residence
	GM	Tatalia – Bremen Residence
Spirit	E	Harmondale City – Stillwater Residence
	M	Tatalia – Riverstone House
	GM	Erathia – Dreamwright Residence
	GM	Tularean Forest – Benjamin's Home

Water E Tularean Forest – Whitecap Residence
 Avlee – Ravenhair Residence
 M Nighon – Dusk's Home
 GM Harmondale – Torrent's

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

Навык	Ур.	Область – место
Alchemy	E	Tularean Forest – Willowbark's home
		Bracada – Watershed Residence
	M	Nighon – Elzbet's House
Armsmaster	GM	Avlee – Apple Residence
	E	Tatalia – Steele Residence
		Deyja – Botham's Home
Body Building	M	Avlee – Brightspear Residence
	GM	Eeofol – Lasiter's Home
Disarm Trap	E	Stone City – Thorinson Residence
		Bracada – Hollyfield Residence
	M	Deyja – Foestryke Residence
Identify Item	GM	Nighon – Evander's Home
	E	Tatalia – Tanen's House
		Erathia Sewers – William Lasker
Iden. Monster	M	Tularean Forest – Fiddlebone
		Harmondale – Skinner's House
	GM	Nighon – Silk's Home
Learning	E	Harmondale City – Krewlen Residence
		Nighon – Hollis' Home
	M	Bracada – Benson Residence
Meditation	GM	Tularean Forest – Blueswan Home
	E	Tularean Forest – Black House
		Nighon – Hollis' Home
Merchant	M	Avlee – Swiftfoot's House
	GM	Harmondale – Weider Residence
	E	Bracada – Applebee Manor
Perception		Deyja – Putnam Residence
	M	Nighon – Anwyn Residence
	GM	Evenmorn – Smithson Residence
Repair Item	E	Deyja – Wiseman Residence
		Nighon – Whitesky Residence
	M	Bracada – Lightsworn Residence
Stealing	GM	Avlee – Kaine's
	E	Stone City – Thain's House
		Tularean Forest – Weatherson
	M	Evenmorn Island – Caverhill Residence
	GM	Bracada – Brigham's Home
	E	Harmondale Village – Weider Residence
		Avlee – Holden Residence
	M	Tularean Forest – Dotes Residence
	GM	Deyja – Cleareye's Home
	E	Harmondale City – Krewlen Residence
		Stone City – Gizmo's
	M	Tatalia – Moore Residence
	GM	Erathia – Gareth's Home
	E	Harmondale – Skinner's House
		Nighon – Elmo's House
	M	Erathia Sewers – William Lasker
	GM	Deyja – Shadow Runner's Home
		Tatalia – Everil's House



На этом, дамы и господа (да и просто все, кто любит качественные ролевые игры), позвольте откланяться.

Надеюсь, данный гайд позволит вам разрешить все проблемы, возникшие по мере прохождения седьмой части великолепного сериала Ван Каненгхема. Будем надеяться, что не последней.

Кирилл Шитарев

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

SIN, UNREAL
 Quake I, Quake II
 CARMAGEDDON II
 Need For Speed III
 Heroes III, FIFA 99
 WarCraft II, StarCraft II
 Blood II, SHOGO
 Diablo, Delta Force,

Эти игры Вам знакомы? Все уровни пройдены?
 Электронный соперник Вас уже не устраивает?
 Тогда скорее к нам! Достойные соперники
 встретят Вас. Для этого есть все
 необходимые условия! Большая 100 М/бит Сеть
 для выяснения отношений, мощные компьютеры,
 ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия.

35

КОМПЬЮТЕРОВ
 в сети (100 М/бит)
 от PII-300/32/voodoo2 8Mb/15"
 до PII-450/64/voodoo2 12Mb/17"

СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ
 20 р. За 1 час днем
 от 50 р. За ночь (00.00-10.00)

Тел: 265 6762
 Нижняя Красносельская
 д. 32/29

КРУГЛЫЕ СУТКИ

ТЕЛЕФОН
 265 6762

Игра, сделанная в
лучших традициях
«роботостроения» от
компании Activision

Разработчик: **Activision**
Издатель: **Activision**
Выход: **июнь 1999 г.**
Жанр: **роботосимулятор**
Требования: **P-200, 64 Mb, 3Dfx**



HEAVY GEAR 2

«Корни возникшего конфликта по-
коятся в далеком прошлом. Ровно сто-
летие назад на Земле разразился
страшный экономический кризис. Че-
ловечество оказалось под
угрозой полного уничтоже-
ния...»

«О господи! Еще один
рассказ об ужасном буду-
щем нашего зеленого шарика», — скажет читатель и в
нетерпении перевернет
страницу. Что ж, согласен,
довольно-таки стандартный
ход. Но дальше будет инте-
реснее: вся цивилизация во
имя спасения себя, драго-
ценной, отправляется к да-
леким звездам искать себе
новое пристанище.

И вот планета найдена.
Первичное знакомство с
флорой и фауной закончилось полной
победой человечества, а дальше, как в
заправском фантастическом фильме,
начался раздел территорий. Кровавый
раздел территорий...



Все население планеты делится на
два противоборствующих лагеря — Се-
верный и Южный. Начинаются актив-
ные боевые действия, в которых глав-
венствующую роль играют боевые пя-
тиметровые роботы, пилотируемые
специально тренированными людьми.
В силу своей конструкции (робот сам
по себе ничего не стоит — так, крепкий
стальной каркас) машины получают
имя Gear (основа, на которую можно
повесить множество смертоносного
оружия). И неизвестно, сколько бы еще
продолжалась эта кровавая бойня, ес-
ли бы на орбите планеты не появился
мощный космический флот, прислан-
ный... с Земли.

Галактический крейсер одним уда-
ром орбитальной пушки уничтожил
промышленный мегаполис, показав
всю враждебность намерений «при-

шельцев». И коренное население стало
перед выбором: продолжать уже нико-
му не нужную междоусобицу либо
сплотиться перед лицом опасности.



Вам уготовлена помпезная роль
спасителя Родины. В соответствии с
принципом «Каждый приносит пользу
на своем месте» под ваше командова-
ние выделяется отряд боевых машин, и
спасать своих соотечест-
венников придется, управ-
ляя Gear'ом. Утешает лишь
то, что пилот вы достаточно
неплохой.

Собственно, Heavy Gear 2
несколько отошел от кано-
нов своего жанра, представ-
ив на суд игроков мощную
тактическую модель. Теперь
вы уже не увидите железно-
го «мяса», груды изломанно-
го металла...

Нет, все гораздо инте-
реснее, и для прохождения
миссии недостаточно ло-
миться напролом. Необхо-
димо выискивать незащи-

щенные ходы и четко координировать
работу своей команды. Да, игра от это-
го стала сложнее, но и играть в нее го-
раздо интереснее.

Выбор оружия и всевозможных
специальных приборов может затя-
нуться надолго, ведь в игре около 150
различных средств уничтожения. Са-
мый оптимальный, на мой взгляд, рас-
клад такой: из оружия — базука средней
мощности и пятьдесят ракет к ней;
мортира (самая слабенькая, но само-
наводящаяся), еще не помешает пуле-
мет, но это уже на любителя.

Броня нужна только передняя усо-
вершенствованная, также иногда вам
понадобятся Jet Jump'ы и Stealth
(Стэлс). К чести разработчиков, сле-
дует отметить, что боевой арсенал до-
статочно сбалансирован, то есть
нельзя создать идеальную машину

смерти, и для каждой миссии приходится заново экипировать робота для удобства выполнения поставленной задачи.

В Heavy Gear 2 представлено двадцать роботов. Самый сбалансированный робот – Warrior, в нем сочетаются такие качества, как скорость, броня и приличное количество оружия и дополнительных «примочек». Для любителей идти напролом годится модель из супертяжеловесов – он хоть и немного медлителен, зато одной ракетой его точно не убьешь.

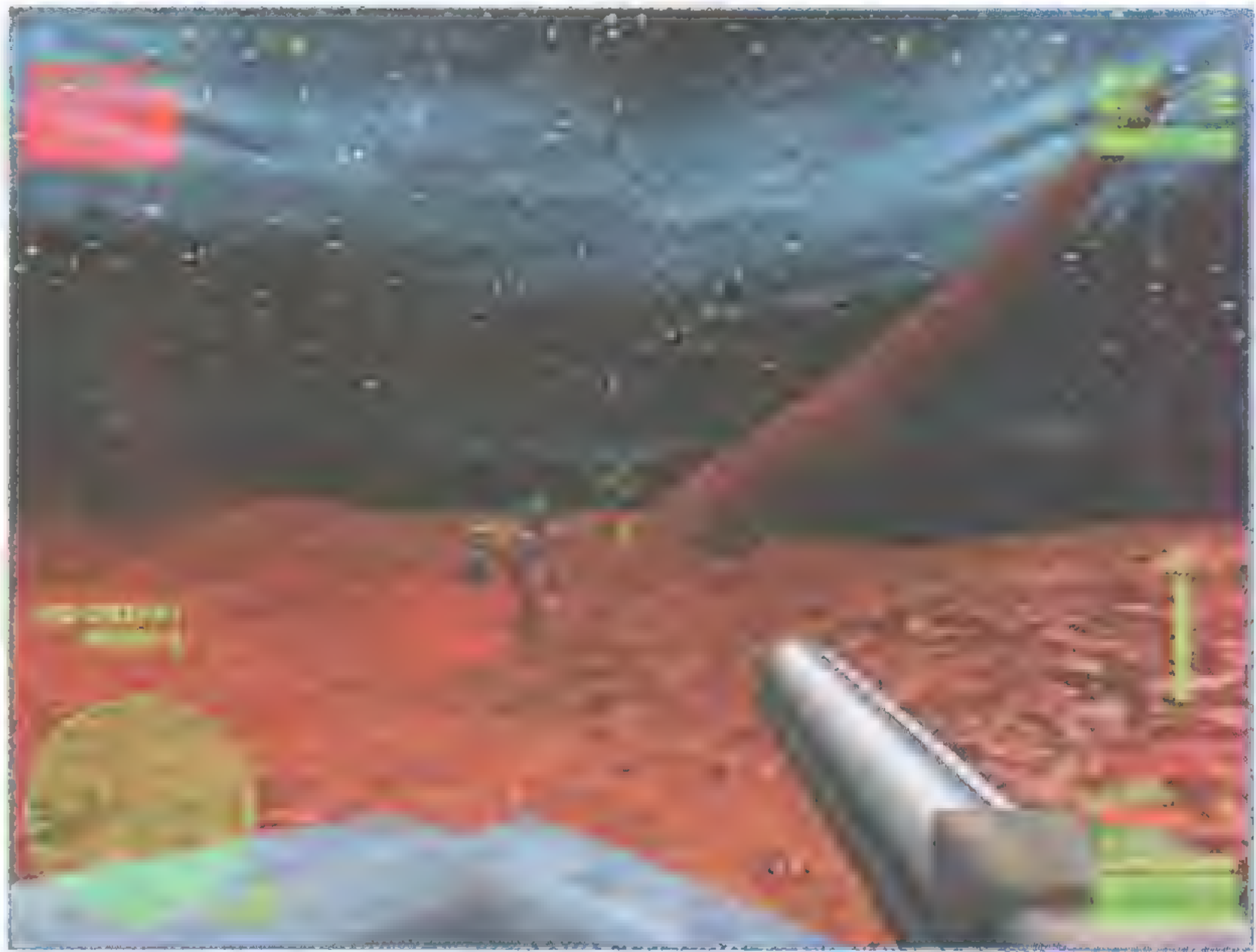
По сложившейся традиции затронем тему графической реализации. Графический движок содержит практически все достижения игровой индустрии. Здесь вам и цветное освещение, и туман, и детальные полигональные модели.

А главное – смотрится все это просто великолепно. Вы буквально чувствуете сырость атмосферы, разгуливая под проливным дождем, чувствуете себя потерянным в бескрайних просторах космоса, сражаясь на орбите Терра Новы.

Платой за все это являются выдвигаемые игрушкой системные требования. Но поверьте мне, ради Heavy Gear 2 СТОИТ обзавестись хорошим 3D-ускорителем. Если бы не несколько досадных моментов вроде временами выпадающих полигонов, за графику можно было бы ставить твердую десятку.

Обидно, но проходить кампанию вам придется, используя только одного робота, т. е. выбрать более мощную машину не представляется возможным.

Зато в Instant Action или в дуэли на выбор играющего представлено более



шестидесяти роботов от самых слабых до настоящих ходячих крепостей. И различных арен штук десять – есть где порезвиться. Каждая отличается оригинальным ландшафтом, следовательно, и способами ведения поединков. Multiplayer также сделан на славу и готов доставить вам массу приятных эмоций.

Остается только подвести черту: в Heavy Gear 2 разработчикам удалось исправить большинство досадных огрехов первой части и представить игрокам вполне конкурентоспособный продукт. Играйте, а мы вам немного поможем.

Вы буквально чувствуете сырость атмосферы, разгуливая под проливным дождем, чувствуете себя потерянным в бескрайних просторах космоса, сражаясь на орбите Терра Новы.



Графика: ★★★★★★★★★★
Звук: ★★★★★★★★★★
Играбельность: ★★★★★★★★★★

9.0



Okavango Swamp, Terra Nova

Уничтожить наблюдательную вышку в первом пункте.

Расстрелять турель и вышку в пункте два.

Освободить заложника Калесто в третьем пункте.

С его помощью уничтожить лагерь противника.

Красивая миссия. Похоже, создатели решили с первых же шагов завоевать ваше расположение, поэтому «выложили на стол» все свои козыри – великолепно проработанные ландшафты и красоту окружающего мира. Но об этом уже было сказано, поэтому перейдем сразу к заданию. Перед тем как высадиться на планету, экипируйте своего робота таким образом: немного ракет средней убойной силы для вышек и турелей, снайперскую винтовку для солдат и Stealth для того, чтобы вы успели применить все остальное оружие. Высаживаемся в расположении врага. Быстро сориентируйтесь и, встав на колеса, двигайтесь к первому пункту назначения. Мне почему-то все время хотелось, чтобы в моего робота попала молния. Интересно, что тогда было бы, но, судя по всему, это не предусмотрено. Едем дальше. Не доходя метров двести до первой точки, присядьте и включите увеличение. Где-то в тумане на далеком холмике вы разглядите первый лагерь противника. Оснащен он не очень серьезно, всего лишь пара-тройка солдат-охранников. Доставайте лазерную снайперскую винтовку и

«снимайте» их без шума и пыли. Причем для лучшего попадания не цельтесь точно в противника, а как бы «перечеркивайте» его красной линией. Враг так и не смог понять, откуда пришла смерть. Спокойно подходите к вышке и расстреливайте ее ракетами. Первая часть миссии выполнена.

Если вы не любитель мерного подпрыгивания робота при каждом шаге, то попробуйте вообще не слезать с «роликов», так выиграте в скорости и маневренности. Двигаемся к новому пункту, там будет посложнее. Тактика остается такой же: прилегли на землю, расстреляли – и все. Только учтите, что сначала расстреливаете турель, точнее, солдата на ней (если с первого раза убить его не получилось, то поднимайтесь и добивайте ракетами, пока это не сделали с вами), а потом всех остальных. Уничтожьте наблюдательную вышку. Только потише: тут где-то недалеко робот-охотник спрятался. Метров через пятьдесят от второй точки на радаре появится красная точка, но самого робота не видно. Быстро



включите дальний обзор и просканируйте его примерное месторасположение. Хитрый какой – решил под водой спрятаться! Ну ничего, засыпьте его десятком ракет: пока он будет вставать, отряхиваться, вы успеете пробить его броню и отправить к праотцам.

Последнее задание. Здесь прятаться уже не надо, максимально близко подъезжайте к лагерю. Где-то метрах в пятидесяти от него камера обзора переместится на Калесто, который, довольный своим освобождением, поедет громить врага. Помогите ему в этом нелегком деле: идеально было бы, если бы вы взяли на себя танк, а ему оставили постройку.

Northern Terra Nova

Разгромить стоянку CEF.

Уничтожить все вражеские силы и здания.

Опять вооружение: к стандартному набору (базука и мортира) добавьте auto cannon и усиленную переднюю броню. Включайте колеса и двигайтесь. В первом пункте быстро уничтожьте небольшой танк, а потом примитесь за пехоту. Солдаты хоть и маленькие, но их много, поэтому они свободно могут разбить вам полробота за несколько секунд. Ракеты на них тратить не стоит, а вот патронами воспользуйтесь. Не успеете вы убить последнего солдата, как на горизонте появится следующий противник – робот-охотник. Переключайтесь на базуку и направьте ему ракету прямо между ног (если попадете): бедный робот сразу же упадет на землю (это в худшем случае) или вообще потеряет ногу. Быстро добивайте его и бегите к третьему пункту назначения. За поворотом вас ждет засада: несколько танков перегородили дорогу. Не спешите идти на пролом, поднимитесь на левую горку и убейте солдат-снайперов, спрятавшихся за деревьями. Если бы вы пошли вперед, то вас просто расстреляли бы с двух сторон с горки. Здесь все, катимся к последнему пункту. Когда увидите во мгле краешек здания, стреляйте в него ракетой. Возмущенные таким наглым поступком два танка выедут из гаража и попытаются утихомирить вас. Покажите им, как умеете драться: по две ракеты на каждого, и хватит. Распотрошили их? Тогда доломайте постройки и ждите, пока вас заберут.

Northern Arctic

В первом пункте назначения дождитесь товарища Пруста.

Потом посмотрите на высадку танков.

Уничтожьте эскорт Пруста.

Наконец-то вам разрешили взять с собой напарника, видимо, поверили в вашу боеспособность. Оружие оставьте в покое, особо стрелять не придется.

ся. Пригодятся, пожалуй, только большая мортира и пулемет. Когда вас высажат на поверхность, не слушайте комментарии начальника, а сразу вставайте на ролики и катитесь вниз по снежному склону до тех пор, пока не упретесь в небольшие булыжники и обозначение первого пункта. Залегайте на снег и шифруйтесь здесь максимально долго. Где-то вдалеке приземлятся танки, недовольный механический голос что-то пробурчит, а вы лежите и ждите. Неподалеку начнется драка, но вы не ходите туда, просто ждите. Можно, конечно, не выдавая себя, засечь кого-нибудь и послать ему парочку навесных. Только будьте бдительны: Пруст должен остаться в живых! Если кто-то вдруг прокатился рядом, обязательно проверьте его, а потом атакуйте. Когда всех Хантеров отправят на металлолом, поднимитесь во весь рост и оглядитесь вокруг – отлежались. Бедняга Пруст, лишенный охраны и могущий вот-вот потерять последнее – свою жизнь, стоит на холме, преклонив колена в знак своей покорности.

Tershaw Mountains, Hidden CEF Base

Найти патруль CEF.

Следовать за ним до конца.

Проникнуть на базу.

Вооружение стандартное, только побольше ракет надо загрузить в патронташи, так как врагов будет много разных и сильных. Еще Stealth не помещает. Сразу после посадки на вашем радаре высветится патруль, движущийся с большой скоростью в северном направлении. Бежать за ними бессмысленно (если, конечно, у вас не самый быстроходный робот), поэтому будем догонять их на колесах. Пока стрелять по машинам не надо: они приведут вас прямо к своей базе. Огибая кусты и прочую растительность, проследуйте за ними (держите их на самом «кончике» радара); минуты через четыре перед вами откроется прекрасный вид на тупик. Но это не все: каменная стена, раньше казавшаяся монолитом, вздрогнет и опустится вниз, открыв секретную базу врага. Как только патруль попытается предупредить командование о вашем прибытии, уничтожьте его.

Новое задание: расстрелять спутниковую тарелку, дабы оборвать связь базы со штабом. Приказ есть приказ, поэтому по левой стороне холма поднимайтесь вверх. Врагов-то сколько! Ну ничего, на всех ракет хватит, если что – пулеметом добьем. Поторопитесь уничтожить всех врагов в радиусе ста метров и принимайтесь за тарелку. Когда огромное строение рухнет вниз, сминая железные конструкции и обрывая провода, поворачивайте направо и прыгайте с крутого утеса вниз (это в восточном направлении). Враги не ста-

нут для вас проблемой, и после того, как с ними справитесь, разберитесь на дрова все близлежащие здания. Командование выдает новые координаты. Следуйте туда, куда покажет стрелка. С левой стороны будет небольшой каньон, заворачивайте туда и издали пошлите в танк ракету, чтобы не скучал в одиночестве. За воротами новое помещение, после уничтожения которого из подземного бункера появятся несколько грузовиков – ваша последняя цель. Может, повысят в звании?

Asteroid Belt in the Loki System near Caprice, Gate Station

Разрушить радиокommunikации до того момента, как ими воспользуются враги.

Уничтожить войска сопротивления.

Главное здесь – хорошо летать, потому что если в самый важный момент перевернетесь вниз головой, то вас быстро убьют солдаты, снующие со своими лазерными винтовками. Кстати, уберите из инвентаря мортиру (она абсолютно бесполезна здесь), а на ее место поставьте пулемет Гаттлинга. Первым делом перебейте пехоту, лучший метод – выстрелить из базуки в места их скопления. Можно даже и не прицеливаться – всех разнесет на куски взрывной волной. Время важно, поэтому поторопитесь... Приступим к радиотрансляции: цель – зеленые «шишечки», расположенные у длинных антенн. Всего их шесть штук, поэтому облетите модуль по кругу и сделайте свое варварское дело. Не время расслабляться, ваш корабль подлетел слишком близко к станции врага. Его засекли лазерные турели и сейчас обстреливают изо всех сил.

Надо прийти на помощь, а то без вас корабль с ними не справится. Вооружившись ракетницами и пулеметом, быстрой атакой снесите две турели, с ними заодно и охранников, пробежавших мимо и, очевидно, недовольных вашими действиями.

The Planet Caprice, Caprice Landing

Охрана инженеров, пока они разбивают лагерь. Патрулирование.

Пока все. Двигайтесь по красному песку на большой скорости от одного пункта к другому. Противника не видно, слава Богу. Но не все так хорошо, как кажется: едва вы достигнете четвертого пункта вашего патруля, по радио сообщат о нападении на базу повстанцев, которые являются вашими друзьями. Оставьте на охране вашей личной базы двух роботов, а сами двигайтесь в указанном направлении. Спрыгнув с горки, атакуйте врага. Они явно не ожидали, что повстанцам придут на помощь, поэтому засуетятся, замечутся и... умрут. Примите благодарность разгромленных поддержкой повстанцев и поворачивайте робота в направлении своего нового дома. К этому времени поступит новое сообщение: ваша база была атакована преобладающими силами противника. Скорее туда, может быть, вы еще успеете к концу битвы. Не обращайте внимания на развалины, расстреляйте нежданных гостей и заканчивайте миссию.

Liberati Outpost

Встретиться с Петрусом в лагере Liberati.

Подготовка к бою: увеличьте запас ракет к базуке, пригодятся. Выезжайте в заданном направлении и катитесь



Для начала расстреляйте трех роботов, которые кружат около моста. Пока инженеры не обесточили станцию, не приближайтесь к забору, иначе вышки испортят весь вашоснащение, разрезав вашего робота пополам в прыжке и педеросной сньюсге. Опшии напарники, дорвавшись до противника, скорее всего, разьме увс разобьют защиту противника. Не мешайте им, здесь выи час еще не настал. Все будет впереди. Пройдет совсем неинного вронени, и рабочие сообщат об успешно выполненной операции. Здание обесточено: энергетические ворота открылись, турши закрепи неподвижно. Пора начинать штурм! После уничтожения всех охранников поднимайтесь на холм и разрушите единственное здание, которое и является нужным вам научным центром. Обидно, но у него все время погибал один напарник – слишком сильный враг оказался. Надеюсь, что вам повезет больше...



вперед на максимальной скорости. На вашем пути будут встречаться всякие паукообразные, проезжать мимо которых не следует. Лучший метод борьбы – ракету в ногу. Иногда срабатывает с первого раза, и неуклюжее создание валится на землю, красиво взрываясь. Когда вы подъедете к вышкам, вам придет новое задание – разгромить патруль, проезжающий мимо. Подождите, пока несколько машин приблизятся к вам, потом немного пропустите их вперед и атакуйте сзади. Внезапность – вот лучшее оружие против нескольких хорошо вооруженных роботов. Пока они будут разворачиваться, вы успеете уничтожить парочку машин, чем сильно облегчите себе жизнь. Разгромив противника в пух и прах, встретитесь с Петрусом, который должен ожидать вас в районе базы повстанцев. Черт побери, база атакована неизвестными роботами, еще несколько секунд – и слабая оборона падет. Быстрее, может быть, вы успеете помочь выжившим. Да, атака отбита, но чего это стоило... Петруса нет на мес-

те, что-то пошло не так. Агенты сообщили, что Петрус был пойман до возвращения на базу и отправлен в неприступную тюрьму, расположенную неподалеку. К сожалению, Петрус не успел передать коды начальству. Единственный способ получить нужные материалы – найти и освободить Петруса, потом доставить его на базу (причем в живом состоянии). Ну и в заварушку вы попали – еще никто не сбегал из этой тюрьмы...

Scout Basilisk Alpha

Следуйте за машиной-проводником и защищайте ее от патрулей врага. Уничтожайте все силы врага, попавшиеся вам на пути, чтобы избежать вашего обнаружения. Найдите точку, удобную для обозрения всей площади тюрьмы и установите наблюдение. Засеките месторасположение всех защитных турелей и помещений. После проследите за охранниками.

Делайте все так, как написано в брифинге, любое отклонение в сторону от сценария ведет к провалу миссии. Не выпускайте из виду маленькую машинку, которая приведет вас к нужному месту. В это же время расстреливайте максимально быстро все, что движется радиусе ста метров, хотя эту функцию можно оставить для выполнения вашим соратникам по борьбе. Как только вы прибудете в указанное место, ложитесь на землю и ползите к выступам. В одном месте вид будет самый хороший и открытый. Увеличьте изображе-



ние и последовательно начинайте засекать нужные вам цели. Для удобства рекомендую вывести на экран прогрессии миссии (клавиша **O**). Кстати, все объекты надо засекать, используя не автоматическое, а ручное наведение (**R**).

Первое задание выполнено, настало время приступить к слежке за передвижением патрулей. «Поймайте» их таким же методом, как и здания. Пожалуй, все. Генералы начинают разрабатывать планы атаки, а вам придется готовиться к серьезному бою – разминка закончилась, с этого момента начнется настоящая война. Станете вы Героем или нет – кто знает...

Assault Bastille Alpha

Едва последний патруль начнет входить в главные ворота, прыгните вниз.

Уничтожьте лазерные турели на стенах.

Разбейте охранников внутри тюрьмы.

Сопроводите транспортник и доставьте его в целости и сохранности на базу.

Какое выбрать оружие? Советую для ближнего боя и помощнее, причем боезапас должен быть почти максимальный. Стрелять будете много и часто. Средних ракет – для роботов, базуку средней мощности – это для всех, используется как доминирующее оружие, и шестиствольный пулемет.

Пока ваши ребята расправляются с маленькими роботами, бегающими вдоль забора, попробуйте уничтожить лазерные турели. Все надо делать максимально быстро, учитывая то, что лазер может за минуту пожечь половину вашего отряда. Дарите вышкам ракеты

с максимальной скоростью, тогда кто-то из ваших точно останется в живых. Враг повержен, но это еще не конец. Специальная артиллерия подорвет створки огромных ворот, и вы беспрепятственно проникнете внутрь, где вам придется добить еще парочку машин, но по сравнению с тем, что было, это сущий пустяк. Бронетранспортер подъедет к главному зданию, и команда десантников бросится внутрь на поиски заключенного. Не теряя времени, начинайте патрулировать местность. За воротами уничтожьте еще парочку роботов. К этому времени Петрус будет освобожден и посажен в броневик. Сопроводите его на базу и готовьтесь к следующему бою. Ура! Бастилия пала.

Northern Caprice, NEC Staging Area

Проверьте кратеры на наличие секретной базы противника.

Уничтожьте лазерные турели и другие сооружения.

Ехать придется далеко, поэтому не брезгуйте роликами. Берите стандартную конфигурацию: базуку и мортиру. Итак, вы катитесь вперед по выжженной пустыне, кое-где потоки лавы пробивают застывший пепел и стекают по склонам небольших кратеров, тускло освещая безжизненные скалы. Иногда горячие струи пара под давлением вырываются на поверхность и медленно рассеиваются в ночи. Первый кратер оказался совсем безжизненным – даже насекомых сканер не обнаружил, впрочем, второй и третий точно такие же. Первая встреча с врагом произойдет в кратере под номером четыре. Уничтожьте все турели и двигайтесь в направлении следующего навигационного поинта, где должны будете дож-

даться команды Петруса. Едва он произнесет приказ, по дороге мимо вас промчится APC с сопровождающим патрулем. Следуйте за ними. Не обращая внимания на паукообразных роботов (конечно, можно им по ногам чем-нибудь ударить, но не надо терять времени), бегите за удирающим броневиком, который приведет вас к месту, где будет небольшая заварушка.



Northern Caprice, NEC Hunt

Найти и уничтожить APC.

Задание одно, но в течение миссии вам придется поучаствовать в нескольких боях, поэтому не брезгуйте большим количеством ракет. Это всегда пригодится. Задание – погоня, поэтому не тратьте понапрасну время на мелких врагов и разглядывание пейзажей, только вперед и вперед. Быстро доезжайте до первого пункта. Ваш командир уже здесь, с высокого холма вы будете наблюдать за передвижением войск врага. Их слишком много, чтобы атаковать прямо сейчас. С севера подошли еще паучки, ситуация обостряется. Попробуйте сохранять невидимость: не включайте радар и не высывайтесь за гребень холма. Делаем так: APC двинется с небольшим конвоем в левую сторону. Подождите немного и, не спускаясь вниз, последуйте за ним. Когда основные силы противника исчезнут с вашего радар и скроются за поворотом, попробуйте напасть на APC. Сначала перебейте всех охранников, а потом всадите парочку ракет в броневик. Он остановится (наверное, мотор заглох). Оставьте его пока здесь и бегите к лагерю, в который пробрались захватчики. Побегав немного вокруг него, вы наткнетесь на новый вид роботов – красных и сильных. Сражение с ними – сущий ад, но тактика «удара между ног» опять-таки работает безотказно: они валятся с ног и долго не могут подняться, что вам, собственно, и нужно. Но враги все прибывают и прибывают: сверху, сбоку, и вскоре весь радар усеян красными точками. Выжить здесь практически невозможно, спасают только напарники, кото-





рые тоже не хотят дешево отдавать свою жизнь. Главное – продержаться до прихода помощи, она будет только в том случае, если вы перебьете самостоятельно больше половины врагов. Все закончилось...

Northern Caprice, Assassination

**Прокрасться в лагерь врага.
Найти Fury.
Защитить свой корабль.**

Ничего сложного в этом задании нет, и если уж вы смогли выжить в предыдущем бое, то эти игрушки вам не проблема. Да, вы будете много сражаться, иногда не только с наземным транспортом, поэтому запаситесь мощным пулеметом и самонаводящимися ракетами, не помешала бы и увеличенная передняя броня.

Попробуйте незаметно прокрасться в лагерь противника и там навести порядок. В самый интересный момент вам сообщат, что Fury атакована превосходящими силами противника. Настало время спасать родной корабль. Будьте уверены: здесь вам броню попортят.

Northern Caprice, Mount Boniface

**Найти лагерь врага.
Засечь патруль.
Уничтожить роботов-охотников.**

Ракет хватит, ничего лишнего не надо, можно только брони чуток добавить. Быстро включайте колеса и перемещайтесь в указанном направлении на максимальной скорости. Дело в том, что если вы упустите патруль, миссия будет считаться проваленной, а машины двигаются на большой скорости... Когда вы все-таки найдете лагерь, быстро отбейте атаку врага и двигайтесь на север. Включите радар на максимальную дальность (400 метров) и широкими зигзагами прочесывайте местность. В конце концов вы наткнетесь на небольшой отряд врага, тогда возьмите каждого на прицел и быстро возвращайтесь обратно. Парочка нежданных гостей уже орудует в вашем лагере, не дайте им рассла-

биться и разнесите в клочья. Переходим к следующему заданию.

Northern Caprice, Assault Mount Boniface

**Захватить геотермальную станцию.
Уничтожить защитников станции.
Защитить инженеров, пока они производят обесточивание.
Разрушить научный центр.
Добить оставшихся роботов.**

Запомните: нельзя расстреливать станцию до ее полного обесточивания, т. к. основные ее механизмы расположены глубоко под землей, в самом жерле умирающего вулкана. Любой взрыв может снова пробудить его, тогда уже все, несдобровать. В общем, ведите себя осторожно и аккуратно.

Для начала расстреляйте трех роботов, которые кружат около моста. Пока инженеры не обесточили станцию, не приближайтесь к забору, иначе вышки испортят вам все настроение, разрезав вашего робота пополам в прямом и переносном смысле. Ваши напарники, дорвавшись до противника, скорее всего, раньше вас разобьют защиту противника. Не мешайте им, ведь ваш час еще не настал. Все будет впереди. Пройдет совсем немного времени, и рабочие сообщат об успешно выполненной операции. Здание обесточено: энергетические ворота открылись, турели замерли неподвижно. Пора начинать штурм! После уничтожения всех охранников поднимайтесь на холм и разрушите единственное здание, которое и является нужным вам научным центром. Обидно, но у меня все время погибал один напарник – слишком сильный враг оказался. Надеюсь, что вам повезет больше... Для успешного окончания миссии вам нужно добить оставшегося врага, провести зачистку и шлифовку, если можно так сказать.

Beneath the city of Gommorrah, Caprician Caverns

Двигаясь по пещерам, найти лифт, который доставит вас в Гомморру.

К сожалению, вы пойдете на задание в полном одиночестве. Будьте готовы к кромешной тьме и разным сталактитам-сталагмитам, коими местные пещеры пронизаны вдоль и поперек. Оружие стандартное, кроме мортиры – она не пригодится.

Перед въездом в пещеры включите инфракрасное видение. Все немного зеленоватое, но без этого тут никак нельзя... Перед вами будет небольшой завал, который можно ликвидировать парой ракет. Заезжайте в очищен-

ный туннель и двигайтесь до развилки (можно бегом), где повернете налево. Осторожно: провал! Заблаговременно приготовьтесь к прыжку. Когда преодолеете это препятствие, поверните направо и сделайте еще прыжок. В конце туннеля пробейте очередную стенку и двигайтесь вперед, до встречи с врагом. Новое задание – найти вход в Paladins Lots.

По левой стороне разработки двигайтесь вперед, пока не спуститесь в самый низ шахты. Лучше сейчас не стрелять, а то засекут раньше времени



и никуда не пустят. Катитесь себе прямо мимо зданий, пока не попадете в небольшое ущелье, где через несколько метров будет развилка. Поворачивайте направо, потом налево, отбивайте атаку слабеньких роботов, потом – вперед и направо, где вас уже ждет лифт на поверхность.

Paladin Lots, Hydronic Towers

**Следуйте навигационным отметкам и приказам командира.
Перепишите секретные материалы из центрального компьютера.
Попробуйте уйти оттуда живым.**

Вашими основными противниками будут разного типа турели: лазерные, ракетные, пулеметные. Лучшим средством борьбы с ними является тяжелая база. Одного выстрела хватает, чтобы они «стартовали» с насиженного места. Ну и парочка роботов, конечно. Для них возьмите обычных ракет плюс немного ракет против летающих созданий. Как только вы спуститесь на лифте, к вам сразу же привяжется какой-то робот, желающий посмотреть, что у вас внутри. Не дайте ему сделать это, а потом прислушайтесь к вашему помощнику – хакеру Дракону, который смог пролезть в сеть города и взять под контроль управление всех лифтов. Он и будет вашим навигатором. Первый приказ – двигаться к зданию Fujigowa. Для этого катитесь по правой улице и пересекайте небольшой мост. Следующим в здание, в центре которого есть очередной лифт. Каждый страте-

гический объект находится под охраной робота или турели, поэтому будьте внимательны. Следующая цель – Hashima. Опять через мост (вот они – летающие дружки, приносят массу проблем, так что будьте настороже) и лифт. Берегите броню, вам еще ехать до выхода и ехать. Ищем Andersen compound. На мосту расстреляйте заблаговременно две турели, потому что проскочить мимо них не получится. Итак, приближаемся к Kishmir tower. Чтобы попасть туда, пересекайте мост и двигайтесь по узкой аллее. У моста справа вас поджидает робот и лифт. На последнем спускайтесь вниз и подготовьтесь к последнему заданию – найти здание Messa. Предупреждение: помещение хорошо охраняется, будьте готовы к массовой атаке. А двигаться надо прямо и в конце направо, через мост с двумя турелями на нем. А внизу серьезная драка. Когда вы всех перебьете (если это, конечно, случится), двигайтесь на запад и спускайтесь на очередном лифте. Компьютерный центр близок, осталось совсем немного. Забегите в центральный компьютер и загрузите всю информацию на свой «жесткий диск» (для этого вам придется постоять в нем пару минут). После окончания операций с компьютером отбейте нападение какого-то нового суперробота, созданного специально для защиты. Не такой он уж крутой, этот робот. Его смерть, как это ни странно, активизирует лифт, который доставит вас на верхние уровни помещения. Будем искать выход. Поднимитесь наверх по закругленному туннелю, и вы наткнетесь на какое-то сооружение арочного типа – это последний лифт. Как только вы окажетесь на поверхности, не вступая ни с кем в драку, катитесь на мост (не тот, при помощи которого вы сюда закатились). А потом налево. Длинная была миссия, не правда ли?

Vega Spaceport

Исследуйте космос.

Найдите подходящую площадку для запрыгивания на грузовик.

Уничтожить вражеских роботов.

Миссия интересная. Сложная, но захватывает вас целиком быстрой сменой событий. Для ее успешного выполнения вам понадобятся все возможные напарники и максимальный боезапас. Двигайтесь влево по верхушкам утесов до тех пор, пока голос за кадром не предупредит вас, что вы сможете проникнуть на базу при помощи грузовика, незаметно запрыгнув в его пустой кузов. Отстрелите все конечности пробегающим мимо охранникам, чтобы не мешали прыгать, и ждите подходящего момента. Момент случится сам собой, без вашего участия: вы приземлитесь четко в кузов и свободно проникнете на очень хорошо защищенную территорию.

Inside Vega Spaceport

Найти подходящую для посадки корабля площадку.

Уничтожить генераторы, отвечающие за электрические ворота.

Запомните: без Jet Jump'ов вам придется туго, так что приспособьте их к своему роботу заблаговременно, потому что прыгать через заборы на большой скорости будет сложновато. Придется искать обходные пути, что может стоить вам жизни. Дойдите до ограды и перепрыгните через забор. Вы оказались на территории, где производятся взлет и посадка космических кораблей. Вам предстоит найти пустую, подходящую для взлета большого корабля стартовую площадку. Советую искать место, вход в которое перекрыт энергетическим забором. Отвлекитесь от основной миссии и вскройте ворота. Для этого вам понадобится уничтожить генераторы. Их месторасположение обозначено точкой навигационного пункта. Еще раз прыгайте через забор и разбейте все, что можно. Не обязательно выбирать какой-то генератор конкретно... Когда вы закончите, возвращайтесь обратно (не буду говорить, что каждые пять секунд на вас будет нападать орда противника). Настало время убить всех! Охранники не принесут никаких хлопот, но уничтожить их придется.

Asteroid System

Избегая роботов-охранников, проникните на другой конец базы.

Найдите корабль.

Защитите Моргана, пока он устанавливает оборудование.

Наконец-то вы убрались с этой планеты! Совершая гигантские прыжки через сочленения станции, двигайтесь в противоположный конец ее. Там найдите нужного вам человека. Отстрелите охранников и приступайте к защите товарища Моргана. Работает он очень медленно, а роботов, пытающихся застрелить его, слишком много. Но все зависит только от вас.

Asteroid System, Lohi System, External Mass Driver

Найти вход в станцию.

Уничтожить всех охранников.

Миссия проста, даже особо сложных сражений не будет: всего-то парочка роботов. Как только вас выбросит в открытый космос, летите на всех парах к огромной трубе; влетев в нее, двигайтесь до самого конца (диск красного цвета). Где-то на поверхности главного корпуса вы найдете выпук-

лость, которая украшена маленькими красными огоньками. Расстреляйте турели и защитных роботов, после чего беспрепятственно проникайте внутрь базы, в отверстие.

NEC Internal Mass Driver

Найти командный модуль.

Установить взрывчатку на метеорит.

Побег.

Вперед! Главную опасность и проблему внутри станции представляют из себя дроны, метко стреляющие по вашему роботу.

Пробегать мимо них я бы не советовал: ведь вам придется возвращаться обратно на большой скорости, а с врагами это вряд ли получится. Итак, медленно двигаясь вперед, дарите



каждому дрону по ракете и продолжайте это делать до тех пор, пока не попадете в огромный зал с кучей разных переходов и компьютеров.

Вам нужен самый главный терминал, он в центре. Подойдите к нему (подплывите) и активизируйте систему, после чего оглядитесь внимательно вокруг и найдите два отверстия в одной из стен.

Подлетев туда, установите на огромный астероид взрывчатку (достаточно прикоснуться к нему легонько). Таймер начинает отсчет с того момента, когда вы вернетесь к центральному компьютеру. А теперь как можно быстрее к выходу!

Бегите, прыгайте, летите, но вы должны выбраться отсюда за несколько минут. Я вроде бы особо не торопился, но у меня еще оставалось в запасе секунд пятнадцать. Дерзайте – это последнее, что вы должны сделать в этой кампании. Победа!!!

Как только вас подхватит пролетающий мимо крейсер, огромный метеорит вырвется из ловушки и взорвется. Куски его, пылая холодным огнем, прорежут вражеский корабль, и он взорвется в одну секунду. А вы успеете в последнюю секунду проникнуть в закрывающийся Портал.

Алан Берновский

Продолжение
Начало смотрите в
предыдущем номере

Быть плохим —
хорошо!
Быть очень плохим —
еще лучше...

DUNGEON KEEPER 2

МИССИЯ 10:

Smash — Woodsong

Основная задача: уничтожить укрепления и самого Лорда Asmodeus'a.

Второстепенная задача: найти слабые места в обороне Asmodeus'a.

Достаточно сложная миссия. Вам необходимо добраться до Лорда Asmodeus'a, укрепления которого расположены на севере. Проблема заключается в том, что между вашим Подземельем и крепостью противника (отмечена на карте синим цветом) расположено большое поселение Стальных Эльфов (отмечено белым цветом). Эльфы пока не догадываются о вашем присутствии, но «прозреют» ровно через сорок пять минут после начала миссии, что выразится в мощной лобовой атаке на ваше Подземелье. Как показывает практика, атака всегда захватывает врасплох, даже если к ней напряженно готовиться. Намного лучше ее предотвратить.

Что для этого надо сделать?

Начинаем развивать Подземелье по стандартной схеме, но с двумя оговорками: на север пока ходов не копаем, а усиленно развиваемся на запад и восток (там расположены большие запасы золота, а если копать на север, то очень быстро наткнетесь на укрепления Стальных Эльфов). Отрыв доста-

точную площадь, подождите некоторое время, пока в Подземелье не соберется достаточно народу для пассивной обороны. После этого продолжайте расширять свои владения, и достаточно скоро Imp'ы найдут несколько коридоров, уходящих на северо-восток и северо-запад соответственно. Не радуйтесь раньше времени: по этим коридорам не удастся добраться до Asmodeus'a, так как они заканчиваются тупиками, зато, хорошенько их облазив, можно найти почти все артефакты на карте. Два коридора — на северо-запад и северо-восток — заканчиваются Вратами Героев. Эти Врата рекомендуется захватить как можно быстрее, иначе к концу уровня придется отражать атаки сразу с трех направлений.

Где-то к середине миссии на рубежах вашего Подземелья начнутся стычки с передовыми отрядами Стальных Эльфов. Учтите, что вам понадобятся действительно большие и тюрьма, и Пыточная, дабы переманить всю эту публику на свою сторону; а сделать это необходимо, иначе армия не успеет достигнуть нужной мощи для победы над врагом.

Если вы все делаете правильно, то на приготовления уйдет около 25 минут. Дальше начинается самое интересное.

Итак, у вас уже приличная армия: голов эдак в 35–50 хорошо прокачанных существ 3–7 уровней. Начинайте копать узкий ход на север от Сердца Подземелья. Скоро вы наткнетесь на водоем, где на островках расположены группы ловушек Стальных Эльфов. На другом конце коридора, ведущего к Сердцу Подземелья, постройте заграждение из баррикад, окружив их максимальным количеством Sentry Trap и Fear Trap.

Через водные просторы на севере постройте деревянный мост, который должен быть не менее двух клеток в ширину, а оптимальный вариант — три. Дорогу строительству преградит мост Стальных Эльфов.

Можно считать, что военные действия начались. На данный момент основная задача — пробиться к территории Asmodeus'a. Для этого надо захватить мост, что сделать весьма непросто.

Импы не могут сразу переколдовать территорию — с обеих сторон от вашего моста островки с ловушками, а тех смельчаков, которые все-таки добиваются до вражеского понтонного





сооружения, немедленно прогоняют солдаты противника.

Надо либо натравить ловушки Скелетов, либо, применив заклинание Захвата Тела, возглавить отряд и уничтожить ловушки вручную. Потом, сбросив небольшой отряд на пограничный край моста, обеспечьте прикрытие Imp'ам, дабы они смогли переколдовать мост.

Приблизительно в это время отведенные вам на развитие минуты истекут и на ваше Подземелье хлынут орды Стальных Эльфов. При хорошем раскладе половина из них должна завязнуть в ваших укреплениях (их бесчувственные тела станут неплохим подспорьем для армии), а с остатком должны справиться Mistress в компании с Knight'ами (последние – результат вашей активной работы с заключенными в Камере пыток).

В это время Imp'ы уже должны сломать стену в Подземелье господина Asmodeus'a. Пролом надо делать шириной не менее 2 клеток. Все остальное – дело техники. Сбрасываем на захваченные пространства ту часть армии, которая не занята защитой Сердца Подземелья. Впереди, за несколькими дверями, расположено Сердце Подземелья Asmodeus'a. Вот его и надо разрушить, после чего миссия считается пройденной. Чтобы Imp'ы Asmodeus'a не переколдовывали с таким трудом захваченные пространства, советую сносить все стены на пути, разумеется, если вы располагаете достаточным количеством Imp'ов для проведения масштабных строительных работ.

Это на бумаге все выглядит сравнительно просто, а на самом деле провернуть такую операцию, не выбившись из графика, очень сложно. Лично я миссию прошел с 8-й попытки.

МИССИЯ 11:

Carnage – Sparklydell

Основная задача: уничтожить всех Хранителей на уровне.

Второстепенная задача: как можно быстрее создать мощную армию. Использовать ловушки для

причинения противнику максимального ущерба.

По сравнению с 10-й миссией эта имеет вид невинной детской игры в крысу – настолько она проста.

Ваше Сердце Подземелья расположено на западе. Сначала не рекомендуется развиваться на восток, дабы не разбудить раньше времени вражий улей, зато можно без всяких сомнений раскапывать карту в северном, западном и южном направлениях квадратно-сетевым методом (читай – сплошняком).

В общем, про эту миссию даже и рассказывать нечего. На уровне, кроме вас, еще несколько Хранителей. У всех армии оставляют желать лучшего. Просто прокапываете проход к одному из них, уничтожаете сонных Саламандр и Магов, после чего разрушаете Сердце Подземелья. И так несколько раз.

МИССИЯ 12:

Scavenge – Goldenglade

Основная задача: прорваться сквозь укрепления Lord'a Bramble и захватить камень, принадлежащий Хранителю Malachai.

Второстепенная задача: организовать армию живых мертвецов.

Нестандартная и сложная миссия. Немедленно начинайте копать ходы на восток и запад. На западе найдете несколько Скелетов – неплохое подспорье в начале миссии (Портала вам никто не предлагает). На западе есть ничье Кладбище, так что не тратьте деньги на постройку этой полезнейшей, но очень дорогой комнаты.

Несколько минут спустя от начала игры к вам на огонек начнут заглядывать враги, с ними с относительной легкостью справятся Скелеты (правда, не без помощи Imp'ов). Поверженных врагов распределяйте следующим образом: если у существа 2-й уровень и выше, его надо переманивать на свою сторону в Пыточной, если только 1-й – смело мучайте его до смерти. Трупы

Imp'ы будут оттаскивать на Кладбище, а некоторое время спустя ваша армия пополнится Вампирами.

К северу от найденного вами Кладбища есть мост, ведущий к укреплениям Лорда Bramble. Не нападайте на него сразу, подождите, пока ваша армия не пополнится всеми вероятными призывниками (то есть дождитесь, пока все трупы превратятся в Вампиров и все пленники перейдут на вашу сторону).

После этого выламывайте дверь и переколдовывайте помещение. Прямо в центре прохода, за запертой на замок дверью, сидит и чего-то ждет Скелет 5-го уровня и совсем ничей артефакт.

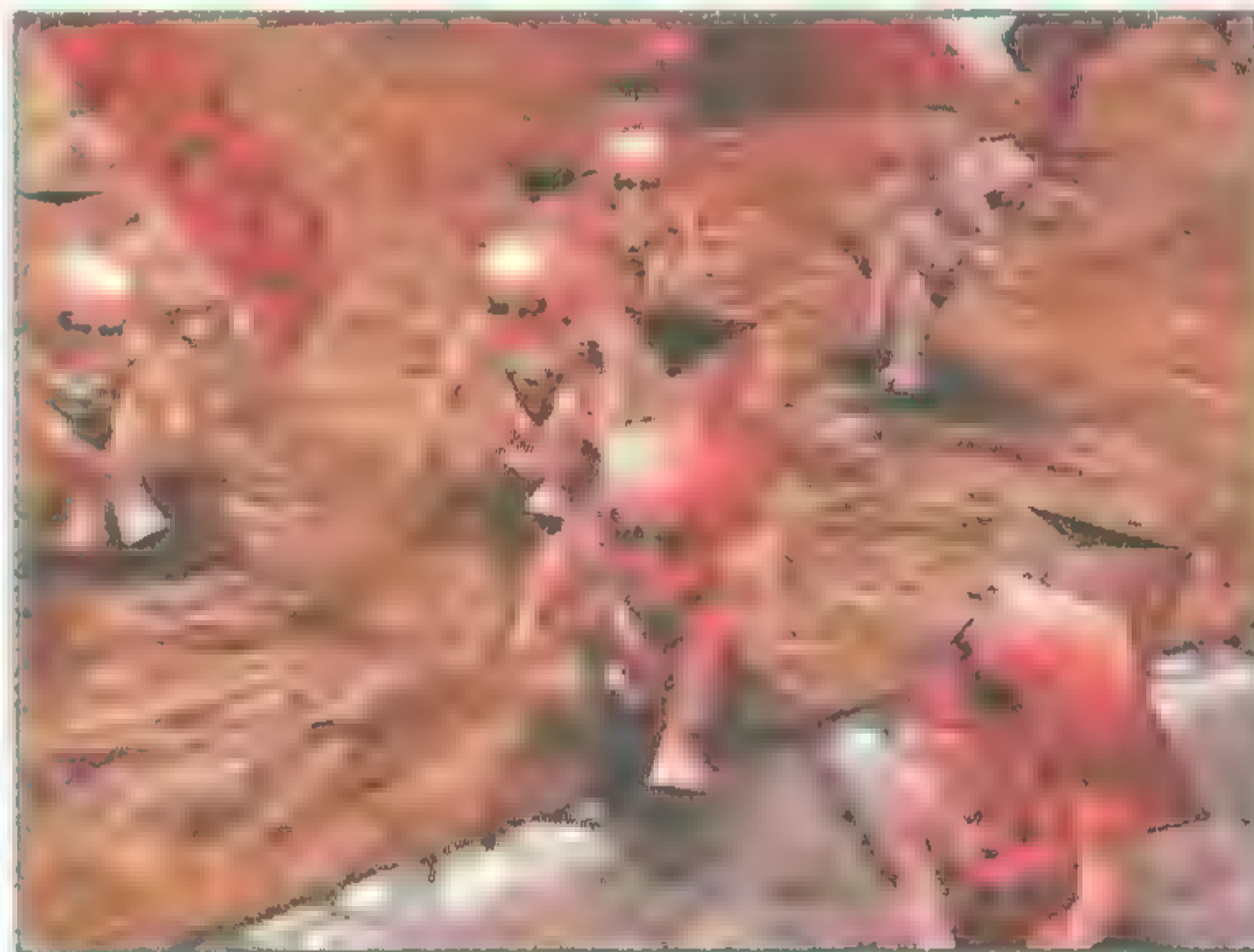


Описанное выше укрепление расположено в самом центре карты, на острове. А севернее его – сладкая компания господина Malachai. Там все очень серьезно.

Существует большой соблазн построить маленький мост от захваченной территории прямо к двери, ведущей во владения товарища Malachai. Но делать этого нельзя ни в коем случае – вражеские Imp'ы немедленно начнут переколдовывать вашу территорию, да и на узком мостике сражаться неудобно.

Необходимо провести мост, который плавно переходит в широкую площадку (3–5 клеток) справа от этой двери. Дайте команду Imp'ам сломать стену вдоль этой площадки. После того как они это сделают, вы окажетесь в Тренировочном зале.

Сразу за ним, если идти на север, будет Курятник, а направо от Курятника – Сердце Подземелья. Сбрасывайте всех своих монстров в Тренировочный зал, затем, не обращая внимания на провокации оппонента, проведите трех-четырех Вампиров к Сердцу. Минуты через полторы они его снедут, только не забывайте их лечить.



**МИССИЯ 13:****Conversion - Cherish**

Основная задача: сокрушить орды Вампиров Лорда Malleus'a и отобрать у него камень.

Второстепенная задача: использовать обращенных существ против орд Malleus'a.

Весьма неожиданная миссия. Сначала все традиционно: сносим все перегородки, начинаем постепенную застройку Подземелья. Захватываем Портал, охраняемый Монк'ами, потихоньку развиваемся. На востоке от вашего Подземелья расположено Подземелье, в котором живут... местные. С ними особых проблем не будет – так, несколько локальных стычек. Не забывайте всех пленных либо переманивать на свою сторону, либо превращать в Вампиров. Через какое-то время, когда почти все комнаты белых будут захвачены, ваши импы наткнутся на ничью территорию далеко на востоке, за которой расположена синяя дверь. Даже не приближайтесь к ней: подобное действие на данном этапе смерти подобно.

Начинайте застраивать все коридоры, по которым, вероятно, пойдут ребята из синей двери. Внимательно отнеситесь к этому делу – от него зависит успех всей миссии. Дело в том, что когда из-за двери ломанутся Вампиры, вы в любом случае не сможете их уничтожить: я насчитал их 20 штук уровней от 4-го до 9-го, и число их продолжало

увеличиваться. Утихомирить их подручными средствами совершенно не реально, но это от вас и не требуется. Вампиров надо задержать, чтобы они не успели добраться до Сердца вашего Подземелья, пока вы крушите Их Сердце Подземелья.

Как это делается? От перемишки, ведущей к синей двери, на юг отходит коридор. Начните его переколдовывать. Как ни странно, вражеские Вампиры практически не будут возражать. Скоро коридор приведет к Курятнику и колоссальному Кладбищу. Первая комната на север от Кладбища – Сердце Подземелья. Сбрасываете туда все свои войска, и минуты через три миссия будет выполнена.

МИССИЯ 14:**Reap - Peachtree**

Основная задача: вызвать Риппера и убить Хранителя Tiberius'a.

Второстепенная задача: захватить все mana vaults.

В этой миссии выполнение основной задачи зависит от выполнения второстепенной. Дело в том, что вызов Риппера стоит очень много маны, а поддержание его в рабочем состоянии требует еще большего количества этой самой маны. Как только мана подходит к концу, Риппер исчезает.

В этой миссии придется действовать быстро и самоуверенно. В самом начале у вас есть 4 Imp'a и, если повезет, 2–4 Гоблина. Ну, может еще муха прилететь, но она совсем погоды не делает.

Быстро начинайте копать коридор на север от северо-западного угла Подземелья. В процессе копания Imp'ы наткнутся на отряд врагов, быстрым шагом направляющийся в ваше Подземелье. Пропустите его, подождите, пока они отойдут подальше, и сбрасывайте Imp'ов, чтобы они продолжали переколдовывать дорогу. В результате вы доберетесь до двери, но не вздумайте ее ломать: она магическая, и теми силами, которыми вы располагаете на данный момент, сделать это не удастся. Ломайте стену слева от двери. Из пролома выбежит еще одна группа врагов и устремится к Сердцу Подземелья. В комнате останутся пара охранников и лучник.

Последовательно сбрасывайте на них Imp'ов. Чертята будут все время убежать, и рано или поздно стражники бросятся за ними. Imp'ы начнут переколдовывать комнату, у левой стены которой находятся источники маны. Как только вы захватите хоть один, начинайте заклинанием Молнии расстреливать тех, кто напал на Сердце Подземелья.

Дальше просто копите ману и вызывайте Риппера, чтобы он вынес всех врагов. Самое главное – все делать четко и быстро, иначе противник уничтожит Сердце Подземелья раньше, чем вы успеете захватить источники маны. С поиском Хранителя Tiberius'a возиться не придется – Риппер сам до него доберется. Но на всякий случай сообщу: Хранитель сидит в самой дальней комнате на севере. Чтобы до него добраться, просто следуйте изгибам коридора.

МИССИЯ 15:**Crusade - Fluttershine**

Основная задача: убить Лорда Volstag'a.

Второстепенная задача: вывести из заточения Черных Рыцарей.

В этой миссии выполнение основного задания опять же напрямую зависит от выполнения задания второстепенного. Портала нет, пополнение получить неоткуда, за исключением вражеской тюрьмы, где томятся в заключении 8 хорошо прокачанных Черных Рыцарей. Их охраняет бдительная, но довольно тупая стража.

Наши действия. Необходимо прорыть коридор от Сердца Подземелья на юг до упора. Шириной коридор должен быть 4 клетки. При таком раскладе от тюрьмы вас отделяет только тонкая стена. Ее нужно сломать. Да, это выглядит как самоубийство, но ничего не поделаешь – именно так и надо поступить. В проем немедленно полезут стражники и побегут крушить Сердце Подземелья. Но не все: один или два останутся караулить тюрьму.

Теперь важна только быстрота действий. Хватаем Imp'a и бросаем перед носом стражника. Стражник бежит за Imp'ом, но так как их скорости несопоставимы, Imp быстро убегает. Страж направляет свои стопы к тюрьме. Снова хватаем Imp'a и бросаем его перед стражником. Стражник пробегает еще несколько шагов. Повторяем эти несложные действия до тех пор, пока у другого Imp'a не будет достаточно времени, чтобы спокойно переколдовать комнату. Получив в свое распоряжение трех Черных Рыцарей, немедленно атакуем врагов, ломающих Сердце Подземелья.

Дальше по плану идет зачистка местности от врагов и превращение их в Скелеты. Не забывайте, что как только у вас накопится достаточно маны для вызова Риппера, его можно будет вызвать. Ха!

О Черных Рыцарях. При всех своих достоинствах они тупы как пробки. Да и жрут много. Когда голос за кадром говорит, что Черный Рыцарь сердится, потому что есть хочет, это не значит, что у вас Курятник маленький. Просто Рыцари не понимают, как туда можно пойти. Всех Рыцарей надо один раз



сбросить в Курятник, чтобы они в дальнейшем могли найти его самостоятельно.

В том комплексе помещений, который вы захватите, есть Спарринг-зал. Постарайтесь организовать все так, чтобы Рыцари проводили там как можно больше времени, повысив класс хотя бы на два пункта: это сильно облегчит вам жизнь в дальнейшем.



Как только все 8 (или 7 – как повезет) рыцарей будут в вашем распоряжении, можно начинать основную атаку. На восток от Спарринг-зала отходит мост. На противоположном конце этого моста расположена система помещений, но вас интересует только комната за запертой дверью с изображением Риппера. В этой комнате и сидит Хранитель Volstag. Достаточно натравить на него Черных Рыцарей (да и Риппера можно привлечь), чтобы успешно завершить миссию. Местное население вам особых хлопот не доставит.

МИССИЯ 16:

Creep – Stonekeep

Основная задача: уничтожить Лорда Pureheart.

Второстепенная задача: незаметно построить свое убежище около стен Подземелья Лорда Pureheart. Использовать секретные двери, чтобы как можно дольше скрывать свое присутствие.

Миссия довольно простая. Основная идея: тихо захватить несколько комнат, накопить достаточное количество маны и выпустить на охоту Риппера. В этой миссии враги себя ведут несколько странно: если обычно оппоненты при первой же возможности бросаются уничтожать Сердце Подземелья, то здесь и сейчас они относятся к таковой идее довольно прохладно. Нет, разумеется, периодически кто-то прибегает и даже наносит пару ударов по Сердцу Подземелья, но это все так, для проформы.

Сделайте проломы в стенах Мастерских и переколдуйте их. Затем вырвите две комнаты (к востоку и к западу от коридора, проходящего между

Мастерскими). После этого проройте ход к библиотеке, проломив стену, убейте Волшебника заклинанием Молнии и закройте пролом секретной дверью, впоследствии переколдовав комнату.

После этого события начнут развиваться самостоятельно. Ваши Imp'ы будут медленно, но верно переколдовывать вражескую территорию. Оппоненты начнут напрягаться все больше и больше. Когда они напрягутся окончательно (начнется серьезная атака), вызывайте Риппера.

Сам Лорд сидит в довольно большом помещении, как раз на севере от Сердца Подземелья. Помимо него там находится еще довольно большое количество противников, но если после создания Риппера у вас осталось хотя бы 50 тысяч единиц маны, то никаких проблем с их уничтожением не возникнет.

МИССИЯ 17:

Angelic Moon – Shrine

Основная задача: использовать возможности Темных Ангелов, чтобы сокрушить врагов.

Второстепенная задача: сбросить 20 Героев в Храм, чтобы наладить добрососедские отношения с богами.

Миссия скорее традиционная, и вся сложность прохождения заключается в ее масштабности – врагов на карте колоссальное количество.

Сердце Подземелья расположено на юге. На карте присутствуют два Портала – на юго-востоке и юго-западе соответственно. Раскопайте всю местность, которая расположена южнее от воображаемой линии, проведенной по северной стене Сердца Подземелья. В результате получится достаточно большая площадь, чтобы туда влезли все необходимые комнаты и мана накапливалась с максимальной скоростью.

Переколдуйте оба Портала. Соберите все золото в округе, но будьте осторожны: множество клеток с золотом расположено севернее северной стены вашего Подземелья (во как!), а если неосмотрительно рыть в этом направлении, можно вызвать преждевременную атаку противника, что совершенно нежелательно. Кстати, за каждым Порталом есть по артефакту. Это если кому надо...

Плавно развиваете инфраструктуру. Особое внимание уделите Библиотеке и Спарринг-залу – вам придется активно использовать заклинание Создания золота, а это заклинание в его немодернизированном состоянии – сущее разорение.



Д-д-догоню — уб-б-бью!



К вопросу о Спарринг-зале. Учитывая то, что количество существ у вас сильно ограничено, начинать широко-масштабные боевые действия, не подготовившись к ним как следует, будет безумием. Подготовка должна заключаться в «прокачке» всех ваших подданных сперва в Тренировочном зале до 4-го уровня, а потом в Спарринг-зале – до 8-го. Почему не до 10-го? А потому, что до десятого просто не получится. На тренировки уйдет довольно много времени, это скучно, но совершенно необходимо.

Все готово. Монстры полны сил и рвутся бой. Первая тактическая задача – захватить храм, расположенный точно в центре карты, к северу от Сердца Подземелья.

Для этого начните копать ход от Сердца на север. Довольно быстро вы наткнетесь на вражеские укрепления, начнется первый широко-масштабный бой. На ваше Сердце немедленно ломанется толпа врагов 6–8 уровней. Не ввязывайтесь в драку, а просто вызовите Риппера, не забыв по окончании

драки привлечь поверженных оппонентов на свою сторону. Именно привлечь, так как делать из них Вампиров не имеет смысла. Эта группа составит неплохое пополнение к вашей армии.

Тем временем необходимо целеустремленно прорываться к Храму, переколдовывая все на своем пути. Это не сложно, так что проблем с захватом территорий не возникнет. Одно «но»: на подходах к Храму повсюду натканы электрические ловушки, которые надо уничтожать планомерно, причем желательно использовать для этой цели Mistress – у них это очень неплохо получается. Иначе вы просто разоритесь на создании Imp'ов – они от электричества гибнут толпами.

Как только Храм окажется в ваших руках, в Подземелье появятся 10 Темных Ангелов 10 (!) уровня. Их надо всячески ублажать: построить отдельные Спальню, Курятник и Сокровищницу. Темные Ангелы отличаются некоторым кретинизмом: например, не всегда могут дойти самостоятельно в Сокровищницу за зарплатой. Если «голос за кадром» говорит, что Ангел обламывается, так как ему не заплатили, то это вовсе не значит, что денег нет. Просто Ангелу хочется, чтобы его в сокровищницу отнесли. И нести придется, иначе, повозмущавшись пару минут, все Ангелы дружно покинут Подземелье, оставив вас без основной наступательной силы.

Сначала надо напасть на того Хранителя, чье Сердце Подземелья расположено на северо-западе карты (слева). Дело в том, что его укрепления связаны системой коридоров с основной частью карты, а у того Хранителя, который живет на северо-востоке, такой связи нет. Пока вы не проломите

его стену, он будет пребывать в изоляции и не станет сильно спешить вмешиваться в происходящее.

С появлением Темных Ангелов схватка становится легкой и непринужденной. Стандартная технология такая: Imp'ы методично переколдовывают все, что попадает на пути, а Ангелы и остальные ваши монстры играют роль прикрытия. Первое Сердце Подземелья, которое надо уничтожить, находится в северо-западном углу карты. После его уничтожения подождите несколько минут, пока все пленники перейдут на вашу сторону (переманиванием надо заниматься и во время боя). К этому моменту у вас уже соберется пусть разношерстная, но довольно мощная армия. Проламывайте стену Подземелья второго Хранителя и включайте заклинание «К оружию», предварительно вызвав Риппера (о достаточном количестве маны, разумеется, надобно позаботиться заранее). Минут через пять враги закончатся, и можно будет спокойно разнести второе Сердце Подземелья, расположенное в северо-западном углу карты.

Самое сложное в этой миссии – захватить Храм, не вызвав крупномасштабной схватки. Если это вам удалось, то можно считать, что миссия пройдена на 80 процентов.

МИССИЯ 18:

Brotherhood – CherryBlossom

Основная задача: уничтожить Хранителя Nemesis'a и его орды.

Второстепенная задача: у Nemesis'a есть два приспешника, надо уничтожить их и воспользоваться их ресурсами для войны с главным противником.

На первый взгляд, все очень сложно и страшно. Три хорошо организованных Подземелья, куча врагов, недостаток ресурсов... Но это все только на первый взгляд.

Ваше Сердце Подземелья расположено на северо-западе. В наличии два Портала: к югу от Сердца и к западу. Прокопайте коридор, южная стена которого будет проходить по южной стене того Портала, что на юге. Шириной он должен быть до скалистого основания на севере. Там расположены mana vault, без которых жить будет сложно. Система застройки Подземелья аналогична оной в предыдущей миссии – всего понемногу и большой Спарринг-зал, чтобы туда умещались все имеющиеся в наличии монстры. В самом начале слишком далеко на восток зарываться не надо – там небольшая тусовка злых ребят 4–5 уровней. Подождите, пока у вас наберется сносная армия, и уже тогда расширяйте свои владения в этом направлении. А сделать это придется: там есть еще один mana vault и довольно много золота.



После того как все ваши монстры подкачаются до 8-го уровня (см. описание предыдущей миссии), ломайте стену и роите коридор точно по центру карты на юг. Скоро вы наткнетесь на речку. Через нее необходимо построить мост шириной в несколько клеток и пометить стены вражеского Подземелья (клеток 5–7), чтобы Imp'ы все это дело снесли.

Как только это произойдет, сбрасывайте всех существ на мост, чтобы они прикрывали Imp'ов, переколдовывающих вражеские помещения, и вызывайте Риппера. Сердце Подземелья врага находится через пару комнат на юг от пролома. Вселяйтесь в наиболее накачанного монстра и идите его ломать. Через пару минут к вам присоединятся соратники, и еще через минуту можно считать себя победителем: чтобы пройти эту миссию, не обязательно уничтожать все Подземелья, достаточно разрушить Сердце Подземелья, принадлежащее Nemesis'у.



МИССИЯ 19: **Interception – Butterscotch**

Основная задача: захватить трех принцев и заставить их перейти на вашу сторону.

Второстепенная задача: предотвратить побег принцев в другую реальность. Ни один из принцев не должен умереть.

Весьма неординарная миссия. Главная проблема: если хоть один из этих трех принцев решает, что его драгоценной шкуре угрожает опасность, он немедленно начинает орать об этом на всю карту и оставшиеся два немедленно сбегает. А это, как вы понимаете, означает немедленный проигрыш.

С самого начала миссии проводите планомерные раскопки местности. Местность эта относительно невелика и фактически представляет собой остров. На карте присутствуют два Портала: один на юге, второй на востоке. Ко второму сразу рваться не надо, так как там сидят несколько злых охранников, поэтому дождитесь, пока в Подземелье появятся хотя бы несколько воинов.

Остров со всех сторон окружен лавой. В лаве присутствуют островки, на которых в художественном беспорядке раскиданы артефакты. Их нужно быстро собрать, наведя мосты, где надо, но не использовать до тех пор, пока либо ваши Порталы не привлекут всех возможных существ, либо не начнутся боевые крупномасштабные действия. Строить Спарринг-зал не имеет смысла: ваши существа просто не успеют натренироваться до такого уровня, когда им понадобится эта комната.

Первая и главная заповедь текущей миссии – никого из врагов не напугать! До момента решающей схватки старайтесь, чтобы ваши существа не покидали Подземелья, особенно следите за мухами, если они, не дай Бог, появятся. Мне, к счастью, повезло – мухи не прилетали.

За Порталом на востоке есть проход. Пусть ваши Imp'ы займутся его переколдовыванием. Скоро они доберутся до двух дверей и, скорее всего, даже успеют их выломать. За каждой дверью находятся Врата Героев и сидит один принц. Принцы сразу разволнуются и, скорее всего, выбежав наружу, начнут охоту за Imp'ами. Это дело хорошее, не мешайте им. Пусть бегут, ломают мебель, лишь бы около Порталов не тусовались. Если же вдруг какой-нибудь принц и его свита откажутся покидать насиженное место, придется его планомерно оттуда выманивать, сбрасывая Imp'ов перед его носом.

Все толпа побежит за Imp'ом, но довольно быстро остановится. Теперь надо снова сбросить Imp'a, и т. д. Третий принц сидит южнее вашего Подземелья. На южном берегу сплошной камень, прокопать ход можно только в одном месте, вот именно там и находится принц. Его надо выманить по той же технологии.

Когда начнете заниматься принцами, можно использовать апгрейды уровня, чтобы потом не пришлось отвлекаться на такую мелочь.

Что делать, когда все принцы на виду и не особенно близко к Вратам? Первое самое важное действие: снижаете скорость игры до минимума, иначе шансы на успех становятся и вовсе мизерными. Второе: собираете всех своих монстров, невзирая на то, чем они заняты в данный момент, и половину скидываете на одного принца, а вторую половину – на второго. Третье: завершив высадку монстров на головы оппонентам, немедленно начинайте расстреливать третьего принца заклинанием Молнии. Если вы все сделали правильно, то через 20 секунд все три принца будут валяться без сознания.

Но оглушить принцев – только полдела. Их еще надо переманить на свою сторону. А так как здоровьем эти субъекты не вышли, надо все делать быстро, пока никто не умер. Следите, чтобы Imp'ы как можно быстрее оттащили их в тюрьму, где принцев можно полечить заклинанием Исцеления. После этого – всех на дыбу, и через пару минут миссия будет пройдена.



МИССИЯ 20: **Regicide – Heartland**

Основная задача: уничтожить Самого Главного Хранителя и получить в свое распоряжение Врата, ведущие в иную реальность.

Ну вот, добрались и до последней, не самой интересной, но зато самой сложной миссии. Миссия не просто сложна, она фантастически сложна, но не за счет хитрого задания и разных «примочек», а за счет колоссального количества войск, которые начнут нападать на вас, практически не давая времени на развитие. Но и с этой бедой можно справиться. Начинайте развиваться в восточном направлении: это не спасет вас от атак с запада, но немного отсрочит их начало. Захватите второй Портал. Подземелье развиваем как обычно, за исключением двух моментов: вам понадобится большая мастерская, чтобы строить ловушки и «гостиничный комплекс» (тюрьма, Пыточная и Кладбище). «Комплекс» надо строить как можно быстрее, чтобы ни один гость не помер впустую. Практически с самого начала миссии вас будут атаковать небольшие отряды врагов. Зачастую атака одновременно будет вестись по трем-четырем направлениям. Чтобы всюду успеть, с самого начала миссии поставьте скорость игры на минимум и не вздумайте ускорять течение событий. Вам просто всюду не поспеть. Организуйте производство ловушек в промышленных масштабах и размещение их в ключевых точках – у проломов, которые в ваших стенах проделали бесцеремонные вражеские монстры. Как только появятся деньги, стройте Спарринг-зал и организуйте постоянные тренировки.

Как только в вашей армии наберется 20 полностью готовых к бою монстров 3–6 уровней, можно начинать.

Так как силы врага превосходят ваши многократно, придется как следует изучить заклинание Захвата Тела, иначе вы только на вражеских ловушках потеряете пол-армии.

Вражеское Подземелье занимает почти всю карту, но всю-то вам и не надо завоевывать. Король, окруженный десятком охранников 10 уровня, сидит в комнате строго в центре карты на севере, а Врата, которые надо отбить, находятся чуть севернее комнаты короля. Технология захвата следующая. Тщательно отслеживая появление противника в вашем Подземелье и уничтожая особо настойчивые экземпляры, продвигаемся по центру карты на север. Сперва двигаются войска, уничтожают всех врагов, затем идут Imp'ы и все переколдовывают, а далее следуют тролли и строят ловушки. Придется организовать переправу, но ничего особо сложного в этом марш-броске нет. До тех пор, пока не дойдете до комнаты Короля. Как только его приспешники заметят ваши войска, немедленно всех эвакуируйте за ближайший ряд ловушек, часть королевской гвардии бросится за вами и... Повторить при необходимости. Как показывает практика, ловушки позволяют снизить потери в живой силе приблизительно на 50 процентов. Если уж совсем немогуту будет, вызывайте Риппера, он точно поможет. Уничтожив Короля, отступаем на исходные позиции. Лечимся, переманиваем на свою сторону очередную порцию мощных монстров. Далее возможны два варианта развития событий: либо к вам в Подземелье ввалится очередная группа с цифрами «10» на информационных табличках, либо вы их встретите, когда пойдете Врата отбивать. В любом случае с новыми рекрутами, тоже, надо заметить, 10-го уровня, эта группа проблем не составит. Затем всей толпой, включая Риппера, ломимся на двух ребят, которые тусуются у Врат. С ними уже совсем проблем быть не должно, хотя они тоже десятого уровня. Риппер отнимет очередной камень, вы посмотрите очередной мультфильм и с облегчением, вынув компакт из сидюка, забросите его на шкаф. Игра была очень тяжелой.

Тяжело быть плохим. Не так ли?
Давайте жить дружно!

ТО, ЧТО ПОКРЫТО ИГРАКОМ

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 1: GOLF

Задача: сыграть три партии в гольф «по-киперовски».

Артефакт, который открывает доступ на этот уровень, находится точно под буквой N на карте пятой миссии. Если вы его подобрали, то после ус-

пешного завершения миссии у вас появится возможность попасть на первый секретный уровень. На уровне есть три пещеры. В каждой пещере есть камень. Этот камень надо закатить в Портал, расположенный неподалеку. Само по себе это не так сложно, но, во-первых, есть ограничение по времени – закатить все три камня надо за две минуты. А во-вторых, есть ограничение по количеству направляющих ударов, которые вы можете нанести по каждому камню. Ничего конкретного по этому вопросу посоветовать нельзя, за одним исключением: развивайте глазомер! Скорость игры имеет смысл выставить на минимум.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 2: DUCKSHOOT

Задача: расстрелять бегающих кругами героев.

Артефакт лежит в центре карты 7-й миссии.

Маг находится в центре небольшого озера лавы на островке и покинуть его не может. По кольцевому коридору вокруг озера бегают различные монстры. Нажав клавишу 2, включаем режим стрельбы Fireball'ами и начинаем методично расстреливать врагов. На все про все дается три минуты.

Дабы жизнь не казалась вам слишком пресной, вокруг вас периодически будут появляться вражеские колдуны и лучники. Возникать они будут не просто так, а со смыслом: в вас пострелять. Ругаться с ним не имеет никакого смысла, так как на месте убитых немедленно появляются новые стрелки, поэтому просто, ориентируясь на звук, уклоняйтесь от стрел и огненных шаров, не переставая вести прицельный огонь по ранее определенным мишеням. Про то, что перед началом этой миссии скорость надо снизить до минимума, я даже говорить не буду – это очевидно.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 3: MAZE

Задача: преодолеть лабиринт и уничтожить Стража Храма, уложившись в отведенное время.

На этот уровень можно попасть с 10-й «штатной» миссии. Место довольно сложно для прохождения. Самый целесообразный метод прохождения – многократное повторение забега с запоминанием лабиринта. На отдельных стоящих Героев не обращайте внимания – они как стояли, так и будут стоять, эта публика даже выстрела не заслуживает.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 4: DWARVES' KILL

Задача: убить всех гномов на уровне с помощью камней.

Уровень состоит из лабиринта, проложенного по озеру лавы. В разных

концах лабиринта стоят 9 гномов. В вашем распоряжении 11 камней, чтобы их всех раздавить. Управиться надо за 6 минут 40 секунд.

Камни не разрушаются от ударов, но зато очень боятся высоких температур и через несколько секунд пребывания в лаве разрушаются.

Технология управления камнями – см. секретную миссию № 1. Скорость игры рекомендуется выставить на минимум.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 5: IMP INVASION

Задача: уберечь Подземелье от вторжения Imp'ов, имея в распоряжении только одну Саламандру.

Становится доступной только 13 числа каждого месяца. Уровень выглядит как маленький остров, висящий справа от карты выбора миссии.

По правде говоря, непонятно, на кого рассчитаны эти секретные миссии – на полных даунов или на простых дебилов.

Тем не менее, вот вам рассказ о том, как пробежать их (гордое слово «пройти» здесь просто неуместно). С четырех сторон к Сердцу Подземелья приближаются Imp'ы в количестве 39 штук. И они не просто приближаются, а еще по дороге переколдовывают все на своем пути.

Сейчас я пойду по стопам Марка Твена. Если он написал самый короткий юмористический рассказ в истории мировой литературы, то я напишу самое короткое описание прохождения миссии в Dungeon Keeper 2. Вот оно: вселившись в Саламандру, уничтожьте всех Imp'ов. Поверьте мне, это очень просто.

Принесенная жертва — результат

2 Salamanders — 1 Dark Mistress
2 Rogues — 1 Salamander
2 Warlocks — 1 Goblin
2 Bile Demons — 1 Rogue
2 Black Knights — 1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf — 1 Dark Mistress
2 Skeletons — 1 Dark Elf
2 Wizards — 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll — 1 Bile Demon
2 Dark Elves — 1 Troll
2 Vampires — 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses — 1 Skeleton
2 Trolls — 1 Warlock
3 Monks — Mana Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf — Получение лишних Импов
2 Dwarves + 1 Dark Mistress — Укрепление всех стен

Данила Матвеев



доступ в internet

регистрация - 10\$

40\$

50 часов доступа в любое время суток за 40 долларов
Неизрасходованные в месяц часы - переходят на следующий месяц

с 09:00 до 02:00 \$1 за 1 час
с 02:00 до 09:00 \$0.50 за 1 час

Ежемесячная абонентская плата
\$10 в месяц + 7 часов бесплатно

Марксистская 34, корпус 8,
тел.: 792-5-792
внут. тел.: 55-05
email: info@ilm.net
<http://www.ilm.net>

Все расценки указаны в долларах США с учетом НДС

Достойное
продолжение
великой игры

Разработчик: Sir-Tech
Издатель: «Бука»
Выход: июль 1999 г.
Требования: Р-133, 32 Мб
Жанр: пошаговая стратегия

JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ

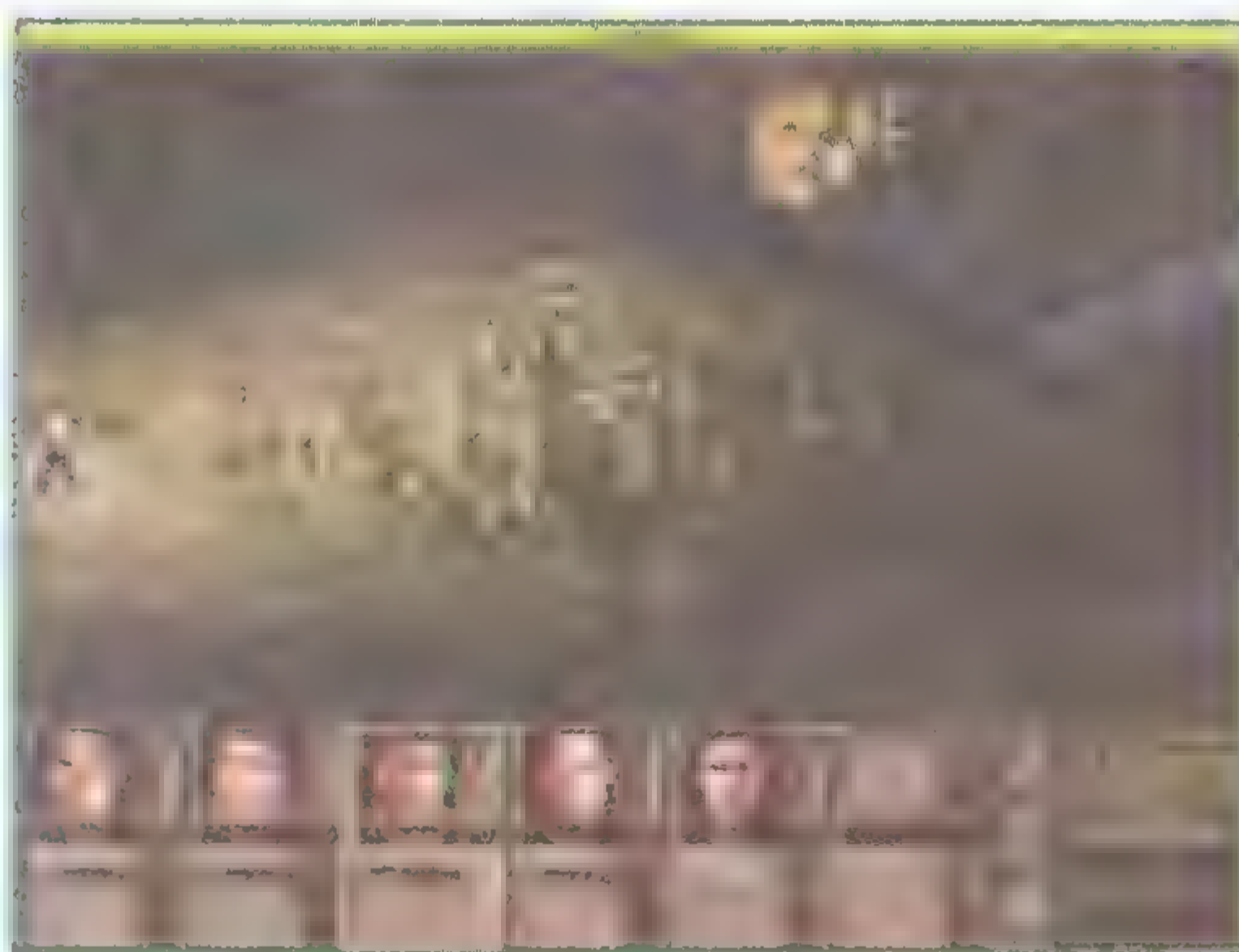
Это честная игра!
Как вы со мной, так и я с вами.
Тревор Колби

Они встретились в небольшом кабачке, на одной из узких улочек Старой Праги. Заказчик и исполнитель. Наниматель и наемник. Любитель и профессионал. Наследный принц Арулко и специалист по тайным операциям. Разговор их был недолог, из рук в руки перешел небольшой, но увесистый чемоданчик, какая-то записка, и они разошлись в разные стороны. А спустя несколько дней у правительницы небольшого южного государства начались крупные неприятности, и она принялась с завидным постоянством хлестать по физиономии своего ближайшего помощника. Однако пользы это не приносило. Дейдрана была обречена: наступал конец ее жестокому правлению, горд за городом, поселок за поселком, шахта за шахтой переходили в руки повстанцев, и народ с радостью приветствовал своих освободителей. Приближался момент решительного штурма резиденции правительницы, а вместе с ним и окончательного освобождения страны.

обеспечивать оборону очищенных секторов. Так что же это, повторение пройденного? И да, и нет. В игре появилось так много нового, что сходство с первой частью весьма условно. Игра стала больше, лучше и значительно интереснее. Хотя вам теперь нет нужды отвоевывать сектор за сектором всю территорию страны, а достаточно захватить всего десятка два-три ключевых точек, играть можно значительно дольше.



Основным изменением игры по сравнению с первой частью стала непрерывность игрового процесса. Можно сказать, что тут авторы использовали принцип X-COM, но в Jagged Alliance время более ощутимо. Дело в том, что ваши бойцы устают, их нужно укладывать спать, давать время на отдых. Время тратится на переход из одного сектора в другой (причем вы всегда можете точно узнать, сколько именно вашему отряду понадобится на перемещение из одного города в другой), на тренировку ополчения, на разговоры с местными жителями. Словом, абсолютно на все действия. Можно сказать, что вашим противником в игре, кроме войск диктаторши, является



и время. Некоторым подспорьем в борьбе со временем является возможность использовать транспорт для передвижения между городами. Правда, поезда (о которых упоминалось в некоторых игровых изданиях) по стране не ходят, зато можно раздобыть грузовичок, джип, а то и вертолет. Причем эта техника расходует бензин, ломается, требует денег и времени на обслужи-

и время. Некоторым подспорьем в борьбе со временем является возможность использовать транспорт для передвижения между городами. Правда, поезда (о которых упоминалось в некоторых игровых изданиях) по стране не ходят, зато можно раздобыть грузовичок, джип, а то и вертолет. Причем эта техника расходует бензин, ломается, требует денег и времени на обслужи-



вание – словом, все как в реальной жизни.

При встрече с врагом время останавливается, и начинается старый добрый походовой режим. Отрадно, что авторы не пошли на поводу у любителей RTS и не ввели режим реального времени для боя. Впрочем, кое-какую уступку они им сделали, создав режим, при котором на каждый ваш ход отводится строго определенное время.

Сами боевые действия не претерпели больших изменений. Конечно, добавлены новые способы передвижения (ползком, на корточках, бегом), появился режим бесшумного перемещения, возможность поворотов на месте и кое-что еще. Большое внимание уделено стрельбе, кроме возможности более точного прицеливания появилась стрельба очередями и стрельба по площадям. Но в целом, повторяю, боевые действия остались почти такими же, как и в первой части. По-моему, это хорошо.

Хотя карты секторов остались по-прежнему плоскими (добавлена только возможность залезать на крыши), третье измерение в игре присутствует. Под многими секторами имеются подземелья, бункеры, всякие секретные помещения. Так что, покончив с врагом на поверхности земли, часенко приходится идти вглубь.

Большое оживление в игру вносят разговоры с местными жителями, разгадывание всяких загадок, поиск людей и вещей. Иногда настолько этим увлекаешься, что забываешь об основной своей цели. Некоторые из этих квестов напрямую связаны с главной задачей (встреча с лидером повстанцев Мигелем, поиск ученого

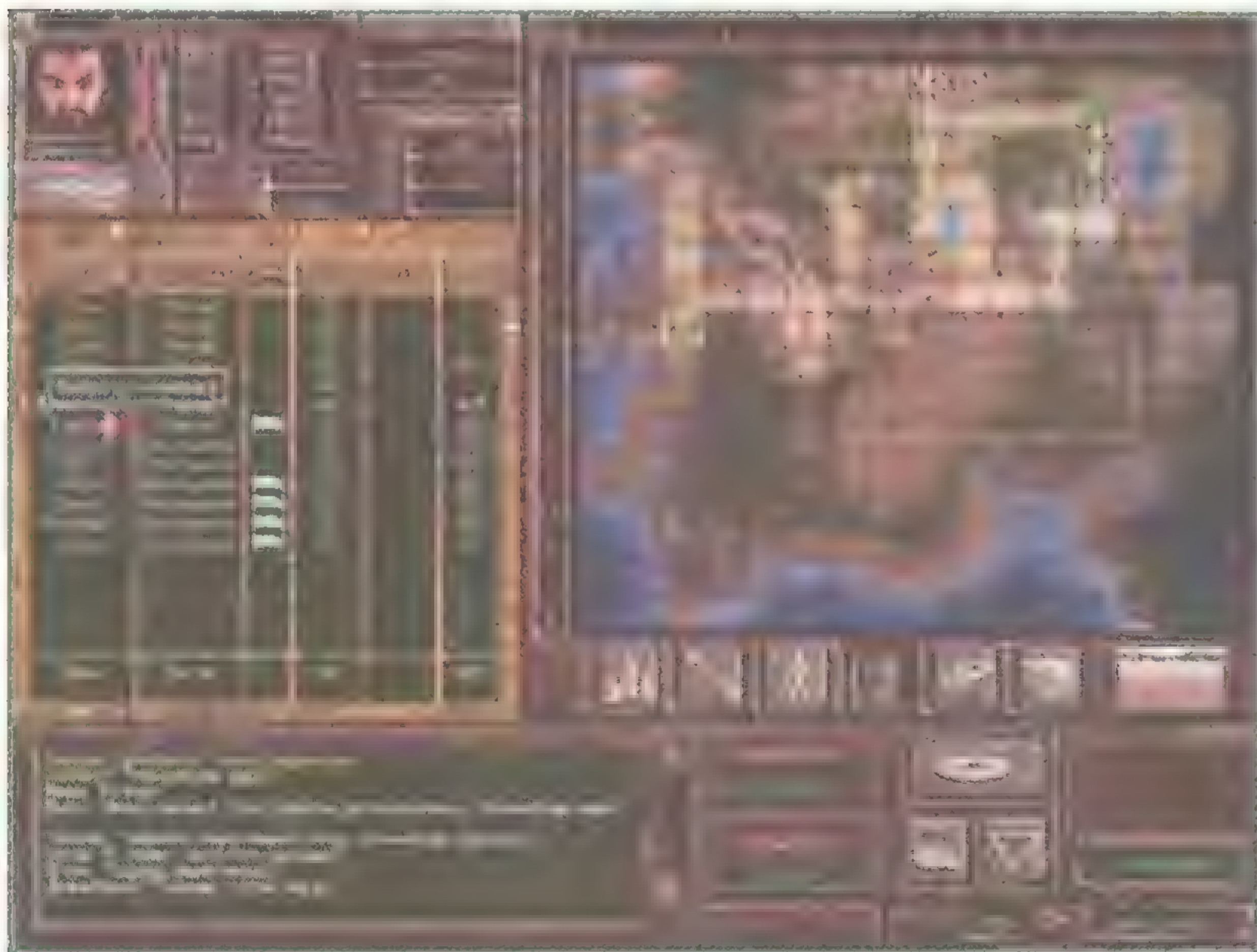
Дейдраны), другие приносят вам деньги (сопровождение туристов в аэропорт, поиск беглых преступников), третьи повышают поддержку местного населения (доставка раритета в Читзену, поиск Блудного сына). Так что решать загадки не только интересно, но и полезно.

Само собой разумеется, что оружия, техники и всяких приспособлений в игре стало значительно больше. А вот бойцов A.I.M. не прибавилось. Но тут количество принесено в жертву качеству. Дело в том, что теперь в эту организацию входят действительно профессионалы, каждый из них вам может пригодиться в тот или иной момент игры. Нанять же всех все равно не удастся. Напоследок хотелось бы отметить громадную работу, сделанную компанией «Бука» по локализации игры. Причем это не просто перевод, а именно локализация. Все бойцы обрели свое, неповторимое лицо, стиль общения и прочее. Диалоги озвучены просто великолепно (и действительно профессиональными актерами), с юмором и многими оригинальными находками. Иногда так и хочется повторить весь разговор, просто чтобы насладиться звуком голоса того или иного персонажа.

Однако самое отрадное в продукте, выпущенном «Букой», – его цена. Jewel Vox стоит не намного дороже пиратских копий, ну а о качестве и говорить нечего. Так что, как принято говорить в рекламе, «Требуйте в магазинах города!»



Сами боевые действия не претерпели больших изменений. Конечно, добавлены новые способы передвижения (ползком, на корточках, бегом), появился режим бесшумного перемещения, возможность поворотов на месте и кое-что еще. Большое внимание уделено стрельбе, кроме возможности более точного прицеливания появилась стрельба очередями и стрельба по площадям. Но в целом, повторяю, боевые действия остались почти такими же, как и в первой части. По-моему, это хорошо.



Графика: ★★★★★★★★★★
Звук: ★★★★★★★★★★
Играбельность: ★★★★★★★★★★



КОМАНДА А.И.М. СНОВА В БОЮ! НЕМНОГО ОБЩИХ РАССУЖДЕНИЙ

Слышал я анекдот про человека, который сыграл одну партию в шахматы и написал «прохождение», рассказав обо всех ходах: своих и противника. Если бы я взялся писать прохождение Jagged Alliance 2, у меня получилось бы что-то подобное. Но ведь, несмотря на всю непредсказуемость шахмат, существует множество учебников шахматной игры. Так почему бы не попробовать составить учебник и по Jagged Alliance 2? Рассказать об устройстве игрового поля, силе и слабости фигур, привести стандартные приемы и несколько дебютных заготовок...

Вообще-то вы можете действовать по классической схеме: внимательно прочитать Руководство (обладатели Jewel Box могут найти его на диске в формате PDF), ознакомиться с ситуацией в Арулко, набрать команду и начать играть, беседуя со всеми встречаемыми и поперечными, прислушиваясь к их советам и выполняя просьбы. Действуя таким способом, вы довольно скоро все поймете, во всем разберетесь и найдете свой, неповторимый путь к победе. Однако на это понадобится немало сил и времени, вполне возможно, что вам встретятся непреодолимые трудности, придется (и не раз) начинать все с начала. Поэтому, чтобы не повторять чужих ошибок, прочтите то, что я тут для вас приготовил. Кроме советов, описания секторов и прочих полезных вещей найдете вы и несколько фактов, не отраженных в Руководстве или описанных не совсем ясно.

как в жизни, но такой, каким вам хотелось бы быть. Естественно, вы не требуете сами с себя денег, хотя и можете сами себя уволить. Что интересно: если вас убьют, игра не прекратится – будем считать, что, как и у всякого толкового руководителя, у вас есть толковый заместитель.

Создав самого себя, вы можете тут же отправиться в Арулко и попытаться в одиночку ее освободить. Впрочем, в одиночестве вы останетесь недолго: после посещения бункера повстанцев к вам присоединится Айра. В дальнейшем вы можете нанять кое-кого из местных жителей, в зависимости от ваших успехов лидер повстанцев будет присылать новых бойцов, а потом присоединится и сам.

Кроме того, в скором времени на связь с вами выйдет Спек Т. Клайн с предложением более дешевой вербовки наемников. Это довольно интересная штука: дело в том, что Спек вместе с Бифом набрали всяких неудачников и искателей приключений и предлагают их услуги по совершенно смешным ценам, да еще в кредит. Сразу предупрежу: в бою от этих воинов толку мало, навыки их настолько низки, что, даже встретив равного по силам противника, они проигрывают. Но вот для всяких вспомогательных целей (тренировка ополчения, перенос трофеев из сектора в сектор, ремонт оружия и т. п.) их использовать можно. А после небольшой тренировки кое-кого из них можно и включить в какой-нибудь отряд.

Однако главную ударную силу в игре составляют все же бойцы А.И.М. Проведя детальный анализ их характеристик, я обнаружил, что совсем уж бесполезных людей в этой организации нет. Помните, в первой игре было несколько наемников со столь плохими характеристиками, что нанимать их не имело никакого смысла? Теперь же все они ушли из А.И.М. и там остались только крутые профессионалы. Что интересно, теперь можно нанять неплохого бойца за весьма скромную цену. В первую очередь это касается специалистов: например, самый лучший доктор требует за свои услуги всего 800 монет в день, самого сильного подрывника можно нанять за 900, а вполне приличного механика – за 500 монет.

Сложнее обстоит дело с универсальными солдатами, то есть имеющими высокие показатели по всем основным параметрам (сила, ловкость, меткость), да еще и владеющими каким-то специальным навыком. Однако если довольствоваться показателями всего лишь выше средних (75–85 %), можно найти недорогих, но вполне приличных



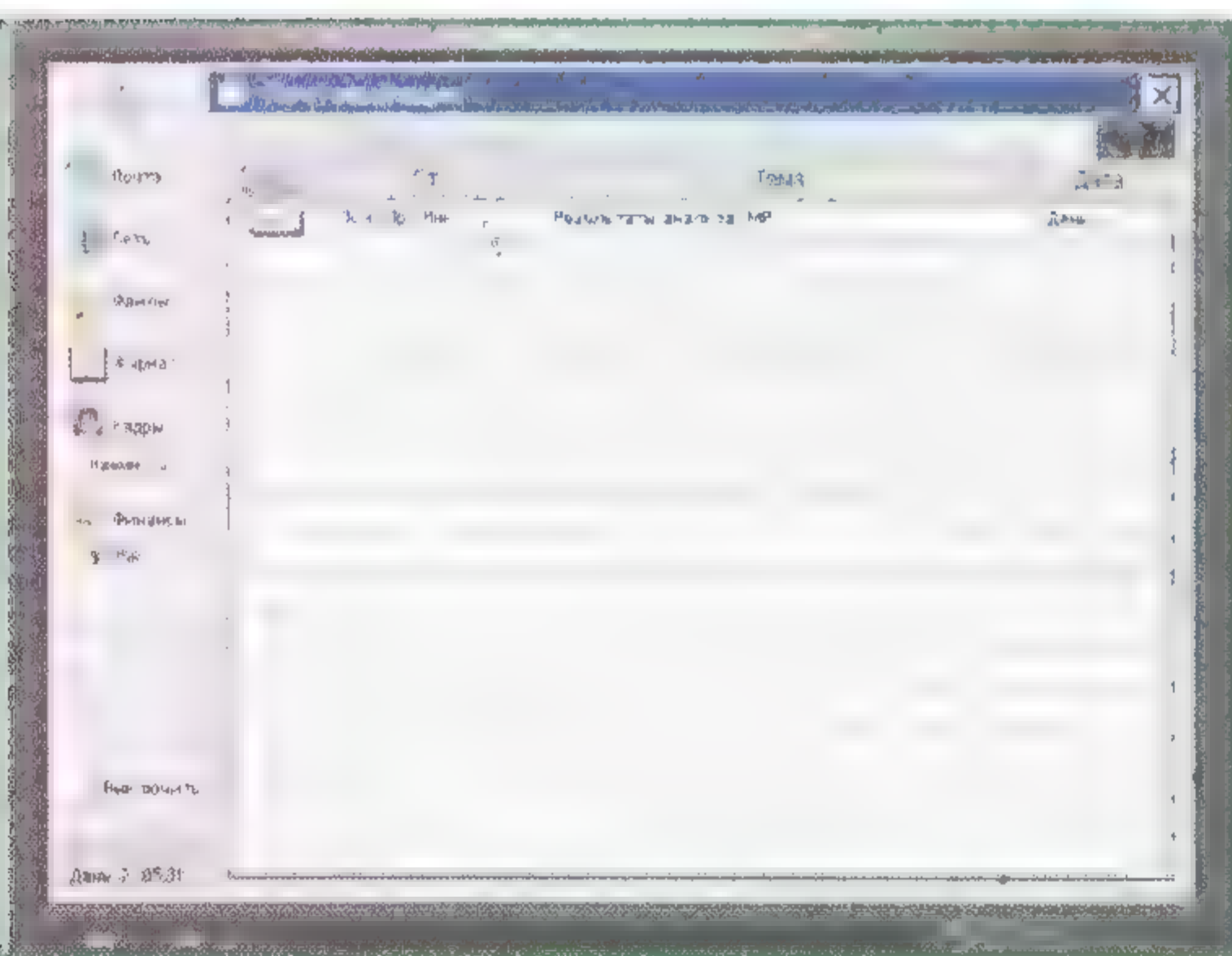
бойцов. В первую очередь к ним относятся Игорь Долвич (племянник Ивана). Невысокая плата за его услуги обусловлена его молодостью и неопытностью, но он очень быстро обучается (особенно под руководством своего дяди). Стоит обратить внимание и на таких бойцов, как Анаболик, Гризли, Хряп. Хотя они стоят почти в самом конце списка по цене, воюют очень и очень прилично. Это все бойцы, так сказать, второго плана, формировать ударный отряд только из них неразумно. В каждом отряде должны быть хотя бы два очень сильных бойца. Помимо всеми любимого Ивана, обратите внимание на Рысь, Стрелку и Тень. Кроме того, в стартовую группу имеет смысл включать Тревера: хотя он далеко не самый лучший стрелок, зато прекрасный механик, с легкостью справляющийся с любыми замками. Да и обучается он очень быстро.

При вербовке наемников не забывайте об их симпатиях и антипатиях. О некоторых сказано в файлах наемников, но есть и такие, о которых вы узнаете, только сведя двух из них вместе. Например, поляк Анаболик терпеть не может майора Советской армии Долвича, причем самому Ивану это совершенно до лампочки. На ведении боевых действий это никак не отражается, но вот когда придет пора продлять контракт, Анаболик может отказаться. Впрочем, этого можно избежать, разведя их с Иваном по разным отрядам и отправив в разные сектора.

Наибольшая численность вашего отряда – 18 бойцов. На мой взгляд, оптимальная структура в середине игры такова: шестеро бойцов А.И.М., шестеро людей Спекса и шестеро местных жителей. Однако перед решающим штурмом Медун лучше нанять дополнительных бойцов из А.И.М., уволив наиболее слабых из остальных двух категорий.

ОРУЖИЕ И ТЕХНИКА

Об оружии можно говорить долго и подробно, однако нужды в этом нет. В Руководстве все прекрасно объяснено, указано, на какие характеристики нуж-



СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

Хотя игра базируется на услугах, предоставляемых А.И.М., ее можно пройти, не нанимая ни единого профессионала. Это потому, что в игре есть RPG-шная генерация персонажа. В Руководстве напущено туману о каком-то «создании наемника по вашему вкусу», на самом же деле все просто – это вы сами. Ну, может быть, не такой,

но обращать внимание. От себя добавлю, что универсального оружия в игре нет, вам не удастся, как это было в первой части, выбрать что-то одно (типа винтовки M-16) и вооружить им всех бойцов. Винтовки, обладающие наибольшей дальностью и меткостью, обычно имеют малую емкость магазинов, наиболее скорострельные автоматы наносят малый ущерб, а самые сильные шотганы стреляют на небольшое расстояние.

Поэтому всегда стоит смотреть, кому вручить то или иное оружие. Например, вооружать снайперской винтовкой бойца с низкой меткостью бесполезно. Мало того, что он будет мазать по дальним целям, так еще и на каждый выстрел будет тратить почти все свои очки действия. Таким бойцам лучше вручать что-то скорострельное и использовать их из засады.

Бойцам с высокой меткостью целесообразно давать два вида оружия: одно для стрельбы по дальним целям, а другое для ближнего боя. Желательно, чтобы оба этих оружия использовали одинаковый тип боеприпасов. Можно применять и хитрую уловку: известно, что использование оптического прицела требует дополнительных очков действия, но этот прицел можно снимать, если вашему снайперу нужно стрелять по близкой цели.

Есть в игре и секретное оружие, выпускаемое на заводе Дейдраны. Это ручные ракетометы, очень мощные и довольно скорострельные. Вот только стрелять из них может исключительно их хозяин. Дело в том, что при первом нажатии на курок снимается отпечаток пальца и заносится в память оружия.

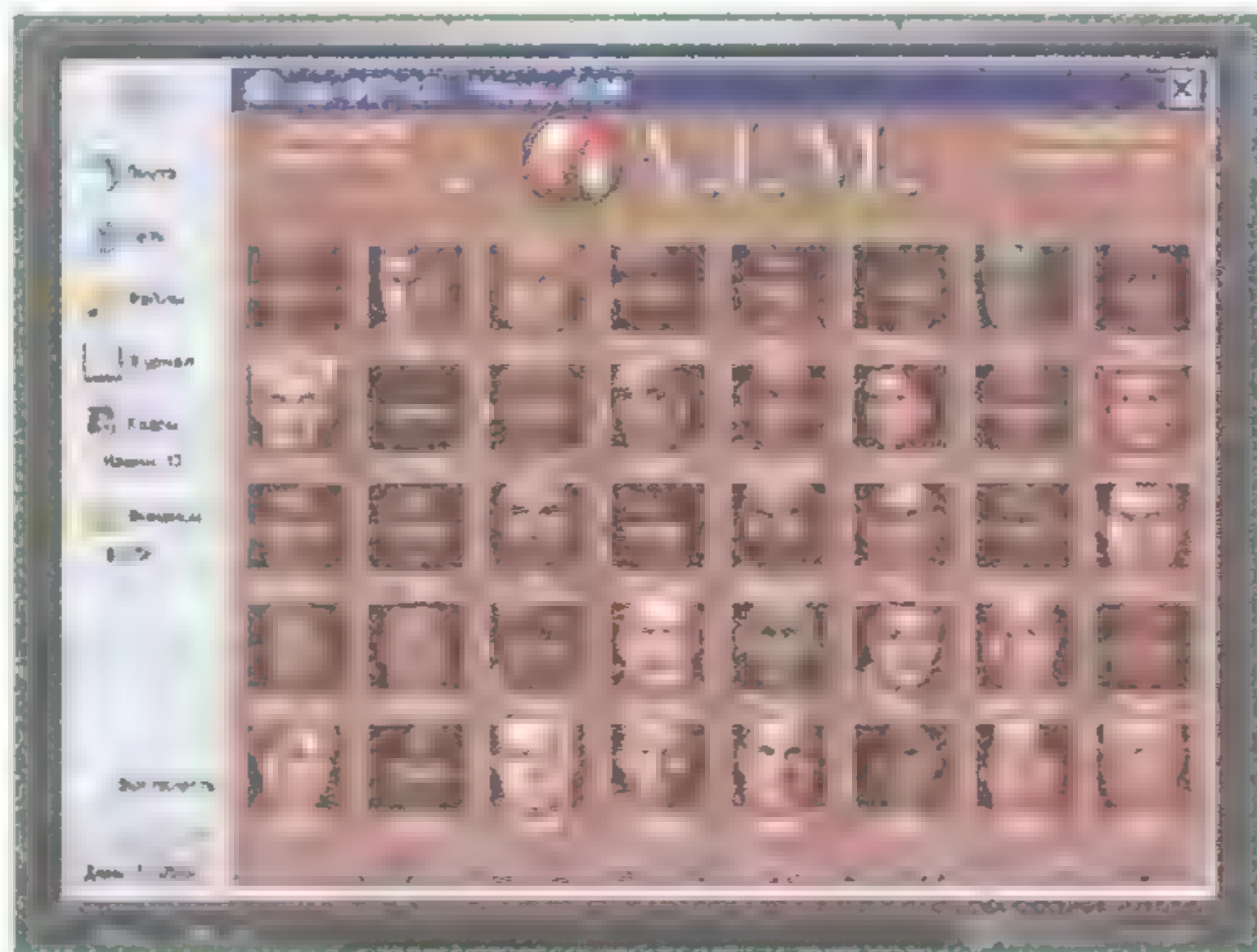
После этого нажимать на курок можно только этим пальцем. Однако есть возможность это ограничение обойти. Прежде всего, в секретной лаборатории в Альме (сектор H13) можно найти ничей ракетомет и вооружить им одного из своих бойцов. Ну а если вы найдете сбежавшего от Дейдраны ученого и уговорите его перейти на вашу сторону, он поможет вам «расколдовать» и остальные.

Несколько слов об апгрейде оружия. На каждой винтовке, автомате и пр. есть четыре слота, в которые можно вставлять дополнительное снаряжение. Теперь можно оснастить винтовку одновременно оптическим прицелом, лазерной указкой, подставкой для стрельбы лежа и глушителем. Имейте в виду, что все это можно не только ставить, но и снимать. Поэтому, захватив оружие у неприятеля, посмотрите, не стоит ли на нем что-то полезное, что

можно переставить на вашу любимую винтовку Драгунова.

Есть возможность апгрейтить оружие и с применением всякого рода подручных средств: всяких металлических трубок, пружин и резиновых жгутов. Не буду лишать вас удовольствия сделать соответствующие открытия самостоятельно. Как вы понимаете, можно не только совершенствовать оружие, но и создавать из подручных средств всякие хитрые подрывные устройства.

Теперь о ремонте. Можно выделять для этой цели сильного механика (например, Кардана из людей Снека), сажать его в тихом месте и таскать к нему неисправное оружие. Но есть и еще одна возможность: воспользоваться услугами ремонтной мастерской в Камбрии (сектор G9). Там обитает дипломированный механик, который за невысокую плату отремонтирует что угодно, причем довольно быстро.

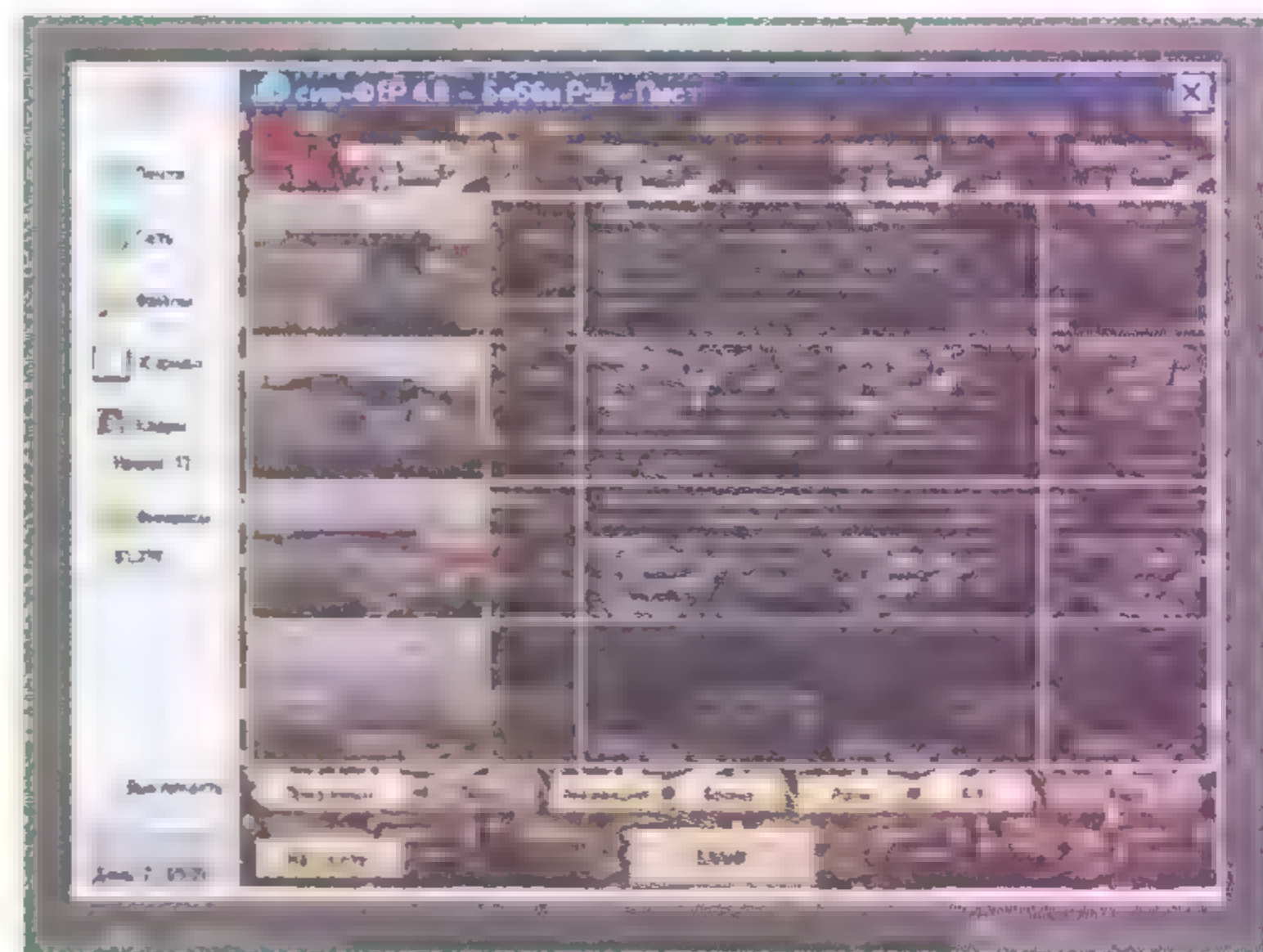


ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ СЕКТОРАМИ

Именно на это уходит основное время игры, особенно если перемещаться пешком. Но теперь это не единственный способ передвижения, так как можно воспользоваться транспортными средствами. Особенно заманчиво выглядит использование стоящего на аэродроме в Драссене (сектор B13) вертолета. На первый взгляд, для этого достаточно найти пилота (обычно он прячется в секторе D12) и заплатить ему некоторую сумму. На самом же деле вертолет можно использовать только ближе к концу игры. Дело в том, что в Арулко существуют две зенитные установки, и любая попытка полета над страной немедленно пресекается. Захватив установку в Альме, вы сделаете безопасными полеты над северо-восточной частью страны (после этого можно перенести место высадки подкреплений в более удобное место), ну а после захвата зениток в Медуне сможете летать где угодно.

А вот наземным транспортом можно пользоваться с самого начала игры, правда, нужно его где-то раздобыть.

Первое транспортное средство свалится на вас само собой. Рано или поздно в одном из секторов вы повстречаете старину Гамоса (одного из проводников с Метавиры). Он разъезжает по свету на фургоне мороженщика. Если умело поговорить с Гамосом, он присоединится к вам вместе с фургоном. Одно плохо – бензина в фургоне не так уж много, а достать его в Арулко весьма непросто. Поэтому использовать фургон на все сто процентов вам не удастся.



Другое транспортное средство – подержанный джип, который можно купить за 10 000 долларов на заправочной станции близ Балайма (сектор L10). Хозяин заправочной станции обязуется за те же деньги снабжать вас бензином все время вашего пребывания в Арулко. Так что не забывайте время от времени к нему заезжать. Однако этот фургон – довольно ломкая штука, так что нужно иметь в составе его экипажа механика с набором инструментов.

Отмечу и еще одну особенность передвижения в Арулко. Перемещение между секторами в городах происходит значительно быстрее, чем в сельской местности. Для того чтобы перейти из одного сельского сектора в другой, нужно часа два, а в городе это происходит за считанные минуты. Этим нехитрым приемом авторы игры как бы увеличили размеры страны и расстояние между населенными пунктами. И правильно сделали.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В Руководстве все, что касается боевых действий, отражено подробно, но кое-что не совсем понятно. Прежде всего это относится к режиму автобитвы: неясно, когда она возможна, а когда нет. Принцип тут простой: если до начала боя известно, сколько врагов вам противостоит, автобитва возможна, если неизвестно, то невозможна. Точное число врагов известно в двух случаях: когда вы встречаете врага в чистом поле (то есть по дороге из одного города в другой) и когда непри-

атель атакует занятый вами городской сектор. В случае же, когда вы атакуете неприятельский город, автобитва невозможна.

Увлечаться этим режимом особо не стоит. Хотя достаточно сильные наемники, как правило, одерживают победу даже над вдвое превосходящим их по численности противником, кто-то из них при этом может получить опасные ранения, а то и вовсе погибнуть. Поэтому стоит применять автобитву только тогда, когда противник слабее вас. Особенно она полезна, когда у неприятеля остается всего парочка бойцов и вам лень их разыскивать по просторам сектора.

Есть в автобитве и еще один неприятный момент – количество трофеев. Если вы проведете бой против, скажем, шести врагов самостоятельно, почти с каждого трупа можно будет снять что-то полезное. Если же вы уничтожите их в режиме автобитвы, получите только немножко боеприпасов, да и то не всегда.

его стоит только в режиме реального времени. Да, собственно говоря, в походном режиме особого смысла прятаться нет – ведь противник-то вас и так видит.

Дальность видимости противника зависит только от способностей бойца (самая дальнзоркая, по моим наблюдениям, это Стрелка). Если наемник залезет на крышу, на видимости это ни как не отразится. В ночное время дальность видимости сильно увеличивается при применении специального прибора. Противник этот прибор использует довольно часто, так что не удивляйтесь, если в ночном бою в вас будут стрелять, хотя вы никого не видите.

О стрельбе в Руководстве рассказано подробно, от себя добавлю, что не стоит увлекаться стрельбой очередями и стрельбой по площадям – эффективность их весьма мала. Собственно говоря, имеет смысл стрелять очередями только в стоящего совсем рядом врага – можно завалить его одной очередью.

Теперь пара советов по тактике. Первый: двери можно не только открывать, но и закрывать (для этого нужно курсором в виде руки щелкнуть на открытой двери, а потом в появившемся меню выбрать левую верхнюю иконку). Прием такой: ставите несколько своих бойцов за дверь, открываете ее, стреляете по врагам, а потом закрываете. Таким способом, например, можно перестрелять почти всех тигров на арене для гладиаторских боев (сектор N5).

Второй совет связан с особенностью движка игры. Дело в том, что теперь не проходит излюбленный многими игроками прием «сохранился – выстрелил – промахнулся, загрузился – выстрелил – попал». Сколько бы раз вы ни загружали сохраненную игру, ваш боец будет неизменно промахиваться, однако есть способ обмануть игру. Если перед повторным выстрелом вы совершите какие-то действия (передвинете кого-то из бойцов, произведете другой выстрел и т. п.), ситуация в игре изменится и наемник, вполне возможно, попадет в цель. Особенно полезна эта хитрость, когда на всех ваших бойцов вдруг нападет криворукость. То есть, скажем, три наемника стреляют по одной и той же цели и все трое промахиваются. В таком случае, просто изменив порядок выстрелов, вы можете добиться вполне приемлемых результатов.

Стоит сказать пару слов о борьбе с танками. Слава богу, они не ездят по полю боя, а играют роль неподвижных огневых точек. Чтобы уничтожить танк, нужно не менее четырех гранат,

два попадания из базуки или одна-две мины из миномета. Подрывные заряды почему-то не очень эффективны – их нужно не менее трех. Теоретически есть возможность уничтожить танк бронебойными пулями, но лично у меня на это не хватило терпения.

Стрелять и бросать гранаты лучше всего по башне (для этого нужно подняться на второй ярус и использовать принудительное прицеливание). Полезно бывает бросить в танк дымовую гранату: он после этого совершенно слепнет, так что можно подойти вплотную. А вот газовые гранаты на экипаж танка совершенно не действуют.

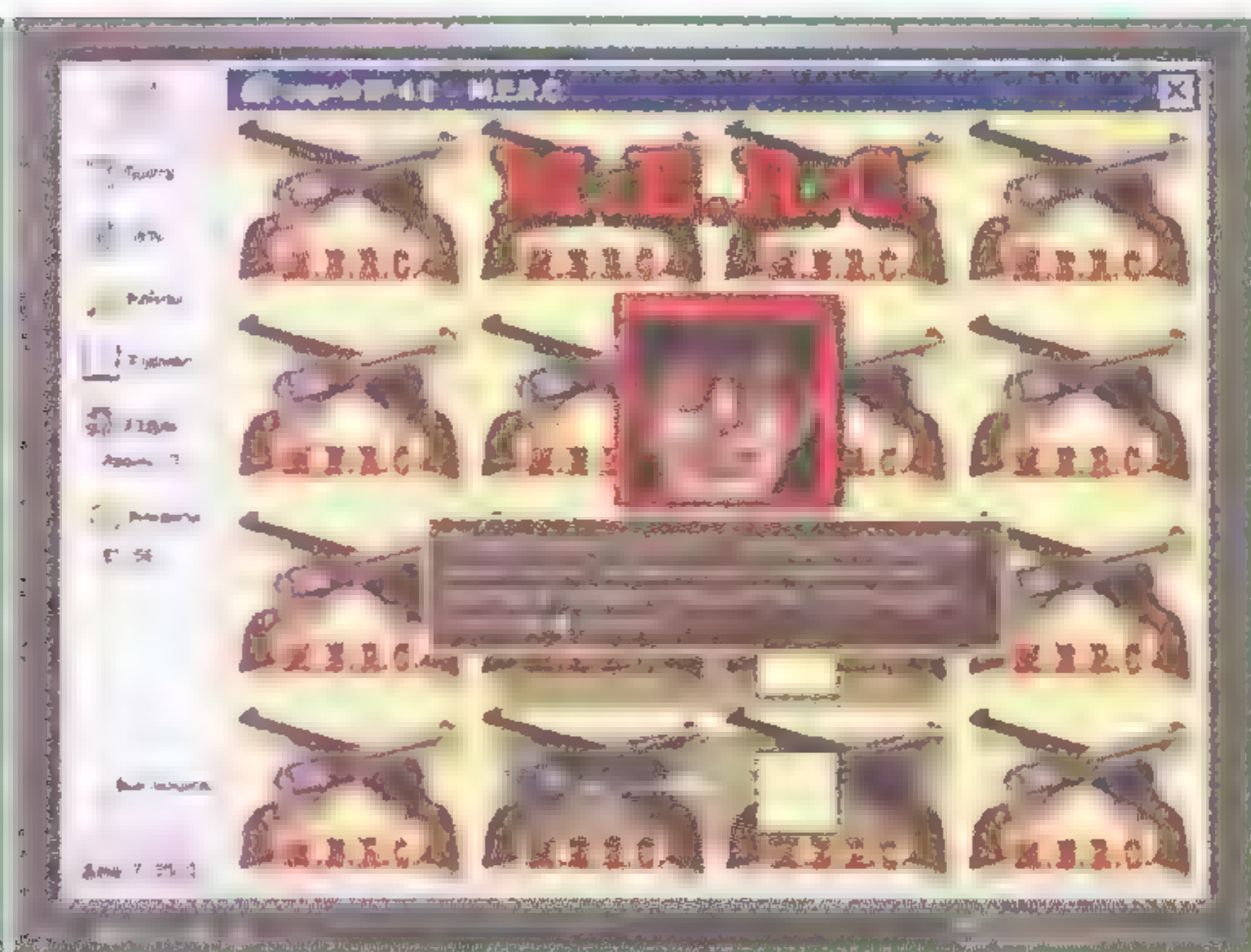
БОРЬБА С ДИКИМИ ЗВЕРЯМИ

При перемещении между городами вам наверняка придется повстречать тигров-людоедов. Это очень опасные звери, бороться с ними непросто. В отличие от схваток с людьми, в начале боя вам не дают возможность отступить, применить автобой или разместить своих людей. Начинаете вы всегда в центре сектора, а тигры атакуют вас со всех сторон, причем появляются они почти сразу.

Займите круговую оборону и отстреливайте тигров издалека. Если кто-то из них подойдет на три-четыре клеточки, можно стрелять очередями: тигр большой, так что промазать по нему трудно. Газовые гранаты практически бесполезны, потому что тигры быстро покидают район заражения. Не стоит кидать в них и оглушающие – свалить с ног этих зверей не удастся. А вот обычные разрывные весьма полезны.

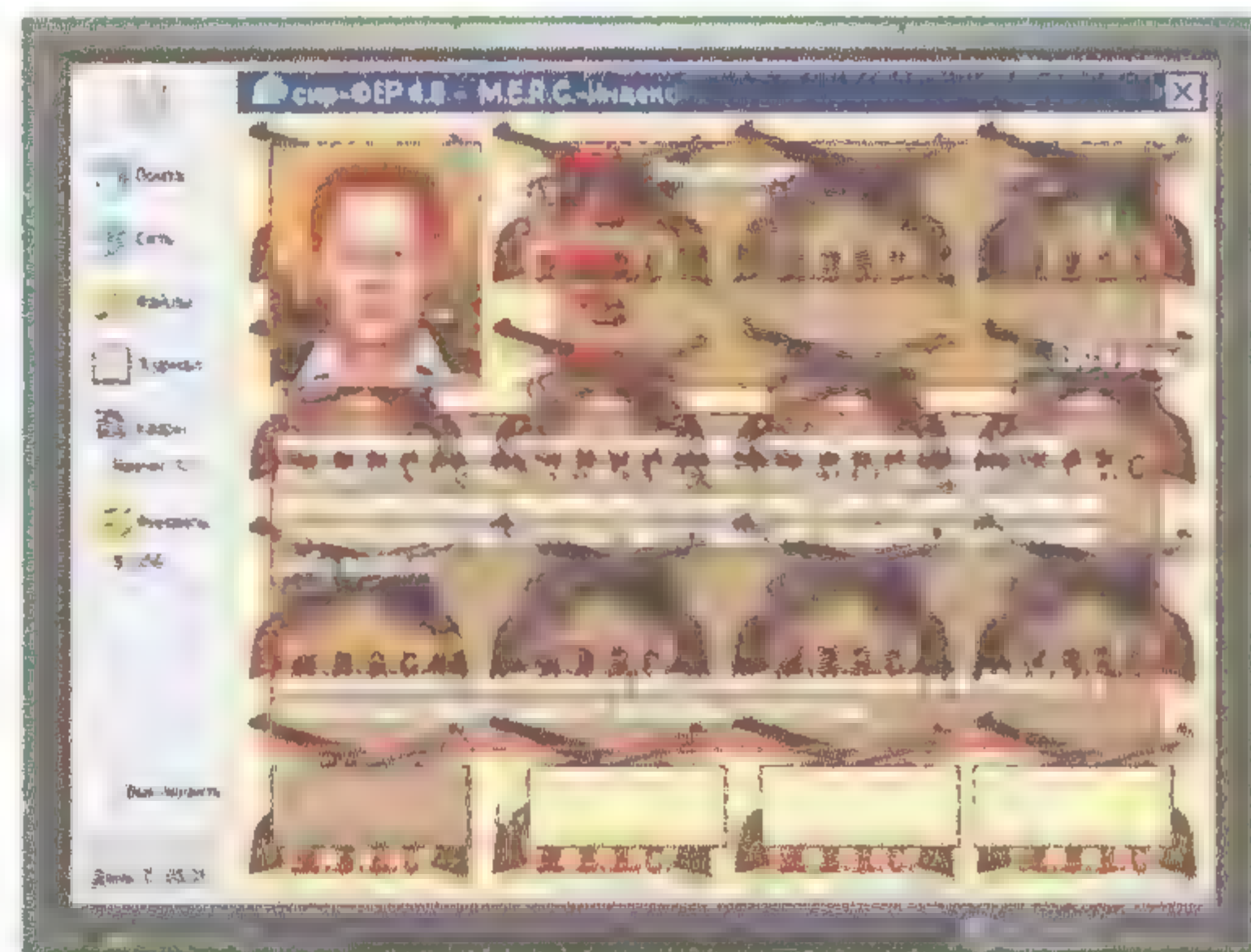
Для успешного отражения нападения тигров нужно не менее четырех человек, если же их будет меньше, ваши бойцы, может быть, и прикончат зверей, но и сами понесут потери. Поэтому, если ваш маленький отряд повстречает тигров, лучше обойти этот сектор стороной. Тем более что тигры постоянно кочуют из сектора в сектор, а перебить всех вам все равно не удастся.

Еще более опасными представителями животного мира являются гигант-



Перемещение на поле боя возможно в четырех режимах: ползком, на корточках, пешком и бегом. Больше всего очков действия тратится на передвижение ползком, меньше всего – бегом. Причем способ передвижения никак не отражается на меткости, зоркости и прочих показателях, но при движении бегом ваши бойцы быстрее устают. Кроме того, если вы используете за один ход все очки действия, на следующем ходу их у вашего бойца окажется меньше, чем было на предыдущем (в Руководстве почему-то сказано наоборот: «Если используете не все, на следующем ходу их будет больше», но это явная ошибка). Передвижение ползком имеет одну неприятную особенность: при поворотах боец иногда зачем-то встает на колени. Мало того, что на это тратятся дополнительные очки действия, его еще и может заметить противник.

Несколько слов о скрытном передвижении. В этом режиме на все, кроме стрельбы, тратится вдвое больше очков действия, поэтому применять





ские жуки-мутанты. Но с ними вы по-встречаетесь, если в начальных установках выберете режим «Фантастический».

Точно установить, что является «детонатором» начала эпопеи с жуками, мне не удалось. Судя по тому, что нам показывают в интермедии, связывать его нужно с определенным процентом поддерживающих вас жителей, но каков этот процент и как его считать – сказать трудно. Мне разговор Дейдраны с Элиотом о жуках показывали всегда в конце первой недели боев после начала освобождения четвертого города и захвата шахты Грам. Вполне возможно, что именно одно из этих событий и служит тем самым «детонатором». А может, и все три.

Судя по всему, можно предотвратить расползание жуков по стране, если своевременно покончить с ними в логове, которое находится в самом нижнем ярусе сектора J9. Проверить это я предоставляю вам, тем более что в этом секторе находится тайная тюрьма, поэтому захватить его нужно в любом случае.

Жуки имеют два вида оружия: в ближнем бою они используют мощные челюсти (или что там у них есть?), а издали плюются какой-то зеленой гадостью. При прямом попадании она наносит довольно сильные повреждения, кроме того, выделяет ядовитый газ, от которого ваши бойцы слепнут, теряют сознание и умирают.

Газовые, дымовые и оглушающие гранаты на жуков совершенно не действуют, малоэффективны и разрывные, так что почти единственным средством борьбы с ними является стрелковое оружие. Лучше всего расстреливать их издали, пряча всех бойцов в укрытие

в конце хода. В ближнем бою используйте стрельбу очередями: чтобы завалить жука, в него нужно попасть раз десять.

Покончив с жуками в самой шахте, ищите проход в нижний уровень (такие круглые дыры в стенах шахты). Причем имейте в виду, что во время предыдущего посещения шахты этих проходов могло и не быть. Обычно приходится добираться до самого нижнего уровня, без отдыха и перерывов. Поэтому лучше всего использовать два отряда с максимальным количеством бойцов: один очищает уровень, а другой отдыхает на предыдущем.

Вам нужно отыскать и истребить также и личинки жуков. Это дело более простое, поскольку они гибнут от одного-двух попаданий, да и атаковать не пытаются. После того как вы покончите с жуками на одной шахте, они вполне могут появиться на другой, а то и на той же самой. Так будет продолжаться до тех пор, пока вы не очистите уже упоминавшееся главное логово.

ТРЕНИРОВКА ОПОЛЧЕНИЯ

Система тренировки ополчения предельно проста: вы назначаете кого-то из бойцов тренером (одновременно в секторе этим могу заниматься двое), платите некоторую сумму денег и через определенное время получаете десяток ополченцев. Вообще-то для тренировки ополчения лучше использовать самых слабых бойцов, но если вам нужно получить ополчение как можно быстрее, привлекайте к этому делу сильнейших. Особое внимание нужно обращать на мудрость, ловкость и лидерство, но и высокие показатели по остальным параметрам тут не помешают.

Начинать тренировку ополчения можно только тогда, когда уровень поддержки населения данного города достигнет определенной величины (примерно 20–25 %) и при этом в секторе будет население. Например, в секторе Камбрия-шахта тренировка ополчения возможна не всегда. В таком случае тренируйте бойцов в соседнем секторе, а потом перебрасывайте в нужный.

Максимальное число ополченцев в секторе – 30, но вам вовсе не обязательно иметь столько в каждом секторе. Нужно только внимательно следить за перемещениями противника и перебрасывать свои силы в нужное место. Правда, дело это весьма нудное, так что, если средства позволяют, доводите свои силы до максимума.

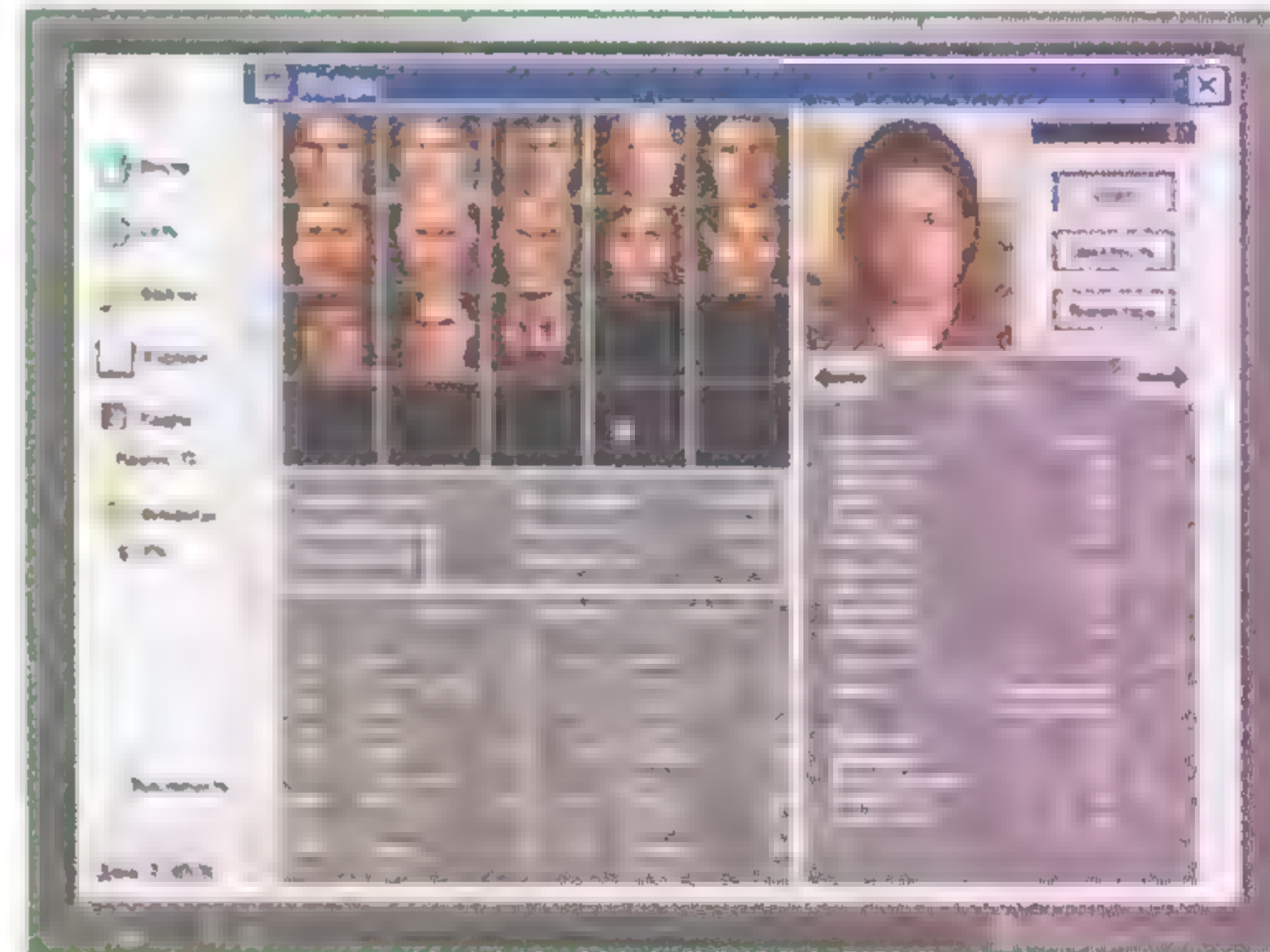
На дополнительную тренировку ополченцев средства тратить не нужно, но она не так эффективна, как хотелось бы. Зато при стычках с противником навыки ополченцев растут очень быстро.

НЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Этим термином я обозначил отдых личного состава, его лечение, тренировку и ремонт оружия. Все это дела весьма важные, на них уходит до половины времени, проведенной бойцом в Арулко.

Что касается отдыха и тренировок, то они в Руководстве описаны хорошо, а вот лечение раненых – плохо. Чтобы можно было назначить наемника доктором, он должен иметь не просто аптечку, а докторскую аптечку (большой белый ящик с крестом). Кроме того, доктор может лечить и самого себя, так что, раздав всем бойцам отряда по аптечке и назначив их докторами, вы можете довольно быстро вылечить всех раненых.

Есть и еще один способ быстрого лечения, но для него нужно доставить раненых в госпиталь Камбрии (сектор F8). Там каждый из них должен обратиться к доктору или медсестре, и они поместят его на лечение, правда, не бесплатно. Лечение полумертвого наемника может стоить до 500–600 дол-





ларов. Впрочем, в зависимости от ваших успехов плата может несколько снижаться.

Если же у вас нет ни одной докторской аптечки и денег на лечение, просто поместите наемника на отдых. Через некоторое время (правда, довольно долгое) он излечится сам.

О ремонте предметов сказано в разделе «Оружие и техника». Добавлю только, что лучше всего устроить склад где-то в Камбрии, перетащить туда весь ваш арсенал и ремонтировать его там.

СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

К ним относятся разговоры с местными жителями, поиск всяких полезных людей, выполнение просьб и поручений и прочие RPG-шные элементы. Надо сказать, их довольно много, я даже не уверен, что мне удалось все их разгадать, поэтому приведу только общие рекомендации и несколько примеров. Сразу скажу: вовсе не обязательно выполнять попадающиеся по ходу игры задания. Можно даже вообще ни с кем не разговаривать и играть по старинке, однако все эти квестовые элементы делают игру значительно интереснее.

Поговорить можно с любым обитателем Арулко, но с некоторыми из них можно вести довольно длинные беседы, другие же ограничиваются коротким высказыванием. Отличить одних от других очень просто: если при наведении курсора на персонаж появляется его имя, с ним можно вести беседу. Если же вы видите только указание на состояние его здоровья, можно не обращать на него внимания.

При беседе с каждым персонажем имеется несколько общих опций (Повторить, Дружески, Прямо, Угрожать, Нанять) и одна индивидуальная, зависящая от характера персонажа (Купить/Продать, Ремонтировать и т. д.). Имеет смысл на каждом персонаже использовать все опции, но начинать сразу с угроз не стоит, лучше сперва поговорить дружески или прямо.

Большинство персонажей беседуют с вами, пока это вам не надоест, но

попадают и такие, которые после двух-трех неправильно подобранных фраз достают оружие и открывают военные действия. Прежде всего к ним относятся военные, обитающие в лаборатории Альмы (их там трое: сержант, лейтенант и генерал, особенно вспыльчив последний). В отличие от военных, скрывающиеся от правосудия в Арулко преступники менее чувствительны к словам, но они совершенно не переносят, когда вы начинаете рыться в их вещах.

Обычно в доме, где живет такой преступник, есть сундук или шкаф с запасом оружия и других полезных вещей, так вы без нужды их не трогайте.

Вообще с преступниками стоит связываться только после того, как вы встретите частного сыщика, занимающегося их поиском. Он вручит вам дискету с информацией и посулит поделиться вознаграждением. Вот после этого можно будет охотиться на преступников, убивать их и получать за это вполне приличные деньги.

Довольно интересные приключения ожидают вас в Сан-Моне – своеобразной столице преступного мира. Если вам удастся очистить ее от бандитов, это здорово повысит ваш авторитет среди местных жителей. Вполне возможно, что вам даже удастся возобновить работы на ближайшей заброшенной шахте.

Некоторые из персонажей имеют постоянные «места прописки», о них я расскажу при описании соответствующих секторов. Но есть и немало таких, которые кочуют из сектора в сектор или же просто в каждой игре обитают в разных местах. Попробую указать наиболее вероятные места их появления.

Пилот вертолета. Обязательно живет в болоте, так что в лесистых и гористых секторах искать его бесполезно. Часто он попадает к вам в секторе D12, если же его там нет, можно пошарить к востоку от Драссена. Изредка бывает в секторах возле Альмы.

Торговец гранатами. Встречается только в барах. Если повезет, найдете его в первом же баре в Драссене. В любом случае, попадая в сектор с баром, не ленитесь туда заходить.

Частный сыщик. К нему относится все то же, что и к торговцу гранатами. Только встретиться с ним вам достаточно всего один раз.

Беглые преступники. Вообще-то они предпочитают скрываться в Сан-Моне, под крылышком местного Крестного отца. Но можно встретить кое-кого из них практически в любом населенном пункте.

Ученый Дейдраны. Чаще всего он прячется в лесах или в горах неподалеку от Альмы. Но иногда его можно найти и на морском побережье.

Блудный сын. Обычно (как и опасалась его мамаша) он ошивается в Сан-Моне или на заброшенной шахте в ее окрестностях. Впрочем, иногда его можно отыскать в окружающих ее горах.

Гамос. Он вам нужен ради его фургона, а встретить его можно только в секторах с дорогами.

Старый бродяга. Если его завербовать, проблем с ремонтом техники у вас не будет, поскольку он очень сильный механик. Чаще всего его можно найти в Эстони, но бывает он и в других секторах, обычно в тех, где есть какая-то промышленность.

Теперь скажу, как узнать о присутствии в секторе того или иного персо-



нажа. Проще всего обстоит дело в сельских секторах: если там есть кто-то, с кем стоит побеседовать, при проходе через сектор вам будет на это указано и предложено поставить игру на паузу. Никогда не пренебрегайте этой подсказкой и всегда заходите в такие сектора. В городах дело обстоит сложнее. Тут нужно обшарить весь сектор и щелкнуть на всех его обитателях.

СТРАНА И ЕЕ РЕСУРСЫ

Как сказал бы отец Федор из «Двенадцати стульев», страна Арулко по своим размерам значительно превышает остров Метавиру, но уступает ему по количеству народонаселения. Действительно, территория Метавиры, если мне не изменяет память, была разделена на 60 секторов, в Арулко же их 256. Если бы нужно было захватить их все, игра могла бы затянуться очень и очень надолго. Но, как уже говорилось, достаточно взять под свой контроль только ключевые точки.

Прежде всего к ним относятся золотые и серебряные шахты. Всего их пять, но одна из них полностью выработана (возле города Сан-Мона, сектор D4), так что на нее можно не обращать внимания. Захватив сектор с шахтой, вы можете тут же спуститься в нее, собрать золотые и серебряные самородки и перевести деньги на свой счет. Но это разовая операция, а вам нужно обеспечить стабильный ежедневный доход. Для этого мало, как сказано в Руководстве, побеседовать с управляющим, еще нужно обеспечить шахту рабочими руками, то есть захватить лежащий рядом с шахтой городок.

Самый маленький пришахтный поселок состоит из двух секторов, самый большой — из четырех (если считать вместе с шахтой, то из пяти). Для того чтобы получить стопроцентный выход с шахты, нужно захватить все сектора городка и устроить их надежную оборону (об обороне смотрите в разделе «Тренировка ополчения»).

Не всегда имеется возможность захватить сразу весь городок, а иногда приходится решать, с какого сектора начинать его освобождение. Кроме того, есть и сектора, не относящиеся к шахтам, которые, тем не менее, нужно захватить или хотя бы побывать там. Поэтому расскажем, в каких секторах есть полезные здания или можно повстречать полезных людей.

Но прежде чем перейти к описанию секторов, скажу, что и в тех, которые я не упомянул, иногда можно найти что-то полезное. В большинстве секторов, через которые проходят дороги, есть заброшенные строения, которые неплохо бы обшарить. Поэтому первый раз по всем дорогам стоит пройти не в режиме перемещения на дальние расстояния, а последовательно, сектор за сектором.

Кроме того, есть в игре и «блуждающие строения». Если в каком-то секторе скрывается персонаж (пилот вертолета, например), то там будет стоять дом или хижина. Если же в следующей игре он будет скрываться в другом секторе, то и его жилье будет там же.

Омерта. Отсюда вы начинаете свой путь по стране, долгое время именно Омерта будет служить местом прибытия пополнений. Тем не менее, заботиться о ее обороне не нужно, этим занимаются повстанцы под руководством Мигеля. Их подземная база находится в секторе A10, а проведет вас на нее Фатима, которую можно найти в секторе A9.

Драссен. Кроме шахты, тут находится аэродром (сектор B13), который на первых порах можно использовать для доставки оружия и боеприпасов из магазина Бобби Рэя. Посылки будут появляться в ящике, стоящем в западном ангаре. Учтите: рядом бродит нечистый на руку торговец, он вполне может украсть половину посылки. Лучше всего сразу же пристрелить его, но можете попытаться и убедить не делать глупостей.

Кроме того, в Драссене есть бар (сектор C13) и церковь (сектор D13). Там обитает отец Уокер, которому предстоит доставить провизию повстанцам. Впрочем, иногда его можно найти в баре соседнего сектора.

В секторе C13 находится швейная фабрика, жестокая хозяйка которой всю эксплуатирует детский труд. Если вы ее убьете, большая часть населения городка тут же перейдет на вашу сторону.

Камбрия. Этот город расположен в самом центре страны, кроме того, в нем есть много полезных строений, поэтому именно его лучше всего сделать вашей основной базой. Кроме уже упоминавшихся госпиталя (сектор F8) и мастерской (сектор G9) имеется бар (сектор G9), в котором иногда появляются полезные люди, полицейский участок и склад (сектор G8), где можно найти много полезных вещей. На складе госпиталя лежит довольно много аптек обоих типов и другие полезные вещи, но учтите: если вы их возьмете, главврач может обидеться и перестать лечить ваших раненных. Не в коем случае не берите и набор инструментов в мастерской, иначе его хозяин тут же развернет против вас военные действия.

В секторе F9 находятся развалины университета. Там можно найти кое-какие взрывоопасные предметы, а иногда (но очень редко) именно сюда приходит прятаться ученый Дейдраны.

В секторе G8 проживает мамаша Блудного сына. Если вы решили озабочиться его поисками, побеседуйте с ней и прихватите с собой разноцветные шарики и жевательную резинку,

которые можно найти в одном из домов. Впрочем, полезным при разговоре с парнишкой может оказаться и порнографический журнал.

Читзена. Самый маленький пришахтный поселок, тем не менее, местная шахта дает очень неплохой доход. Кроме того, противник почти никогда не атакует Читзену. В секторе A2 находятся руины древней цивилизации, там же вы повстречаете двух застрявших в стране туристов, которых нужно сопроводить на аэродром (за это вы получите приличную сумму денег, а позднее и весьма ценный подарок). Поговорив с хранителем руин, вы узнаете, что нужно доставить некий раритет из музея Балайма в Читзену. После выполнения этой просьбы ваш авторитет в Арулко очень возрастет.

Грам. В секторах G2 и H2 находится оружейный завод и его склады, там можно разжиться массой полезных вещей: гранатами, базаками, ручными гранатометами и даже минометом. Грам — довольно богатый город, поэтому в его домах и в стоящих рядом с ними ящиках можно найти много полезных вещей. А в секторе G1 находится бар.



Обратите внимание на то, что Грам расположен на полуострове. Поскольку ожидать вторжения с моря не придется, можно не заботиться об обороне двух его западных секторов (G1 и H1).

Альма. Здесь находится военная лаборатория Дейдраны (сектор H13), зенитная установка (сектор H14) и тюрьма (сектор I13). Захват лаборатории нужно производить молниеносно, чтобы военные не успели уничтожить образец нового оружия (он находится в сейфе в западной части здания). Кроме того, перебив всех охранников, вы сможете побеседовать с генералом, который в запальчивости выболтает кое-какие секретные сведения. Правда, потом он опомнится и начнет стрелять. По моим наблюдениям, ему можно задать не более двух-трех вопросов любого содержания. Зато лейтенант более разговорчив и менее

обидчив, его даже можно перетащить на свою сторону, только это нелегко. Проще всего он идет на вербовку, если вы предварительно поговорили с сержантом и расположили его в свою пользу.

В соседнем секторе находится тюрьма, в которую чаще всего отвозятся ваши попавшие в плен бойцы (иногда в режиме автобитвы вам предлагают сдаться в плен). Тюрьму тоже нужно освобождать внезапным наскоком, иначе тюремщики пустят газ в камеры и все заключенные погибнут. Рубильник, включающий подачу газа, находится в коридоре неподалеку от правого угла здания.

Захватив сектор с шахтой, вы получите просьбу местных жителей уничтожить чудовищ, обитающих к востоку от городка. Не поленитесь выполнить эту просьбу. Кроме того, где-то там же вы можете найти беглого ученого Дейдраны.

или если вы наткнетесь на него случайно. Тюрьма расположена на двух уровнях, так что, очистив наземный этаж, не забудьте спуститься под землю. А вот еще глубже стоит спускаться, только если вы играете в «Фантастическом» режиме. Дело в том, что там находится логово гигантских жуков, и если вы их не уничтожите, они начнут расползаться по окрестностям. В реалистичном же режиме в этом подземелье делать нечего.

Как только вы начнете стрелять, начальница тюрьмы пустит в коридоры газ, так что запаситесь противогазами или начинайте штурм с кабинета директора. Он находится в правом крыле тюрьмы, в самом конце. Если проломить стену взрывчаткой, можно взять начальницу тепленькой.

Освободив заключенных, вы найдете среди них некоего Динамо (на первом этаже). Неплохо бы его завербовать – это довольно сильный боец. В подземелье вы отыщите Шенка, он сможет вам помочь с горючим. Как видите, это очень важный сектор, так что захватить его нужно обязательно.

Ферма. Сектор F10. Тут обитает фермер со своими сыновьями и работниками. Провизия, которую он производит, вам не нужна, но на складе у пасливого агрария есть много оружия. Только не пытайтесь взять его силой: фермер с подручными будет драться до последнего, а его уничтожение не прибавит вам любви местных жителей. Уговорить фермера поделиться довольно трудно. Простейший способ – отдать в жены его сыну одну из ваших девушек (хотя бы Фло, от которой толку почти нет). Но такой поступок несколько ухудшит отношение к вам других наемников.

Балайм. Это резиденция некоего миллионера, друга Дейдраны. Хотя шахты тут нет, имеет смысл захватить оба сектора поселка. Кроме того, что вы этим здорово насолите правительнице, в музее (сектор L12) можно найти раритет из Читзены, а в одном из сундуков резиденции миллионера лежат (сектор L11) 10 000 долларов, которые вам пригодятся для покупки джипа на бензоколонке (сектор L10).

Эстони. Этот крошечный поселок занимает всего один сектор (I6), но посетить его просто необходимо. Во-первых, у хозяина свалки можно приобрести много полезных вещей и кое-что ему продать. Во-вторых, вы можете завербовать в свой отряд его сына (хотя он и придурковат, но воюет лихо). В-третьих, хозяин свалки расскажет вам о существовании тайной тюрьмы Тиксы. Кроме всего этого, на заброшенной заправочной станции можно иногда раздобыть канистру с бензином.

Тикса. Здесь, в секторе J9, находится тайная тюрьма Дейдраны. Что интересно, на карте этот поселок не обозначен, появляется он только после беседы с хозяином свалки в Эстони

В секторе C5 обратите внимание на секс-шоп: в одной из его задних комнат имеется богатый склад оружия, там же можно найти приличную сумму денег (до 15 000 долларов). Правда, чтобы проникнуть на этот склад, придется прикончить продавца, а потом и его шефа.

Основная часть бандитов в этом секторе занята охраной публичного дома, как только его хозяин даст им знак, они на вас набросятся. Лучше начинайте военные действия первым. Только займите подходящую позицию и имейте в виду, что почти все «мирные жители» после первого же вашего выстрела или неосторожно сказанного слова превратятся во врагов.

В секторе D5 обитает Босс, его резиденция находится ближе к правому нижнему углу сектора. Если вы туда проникнете и побеседуете с Боссом, он предложит вам доставить ему раритет из Читзены за 20 000 долларов. Решайте сами, но лучше все же переколоть всю его банду. Как-то это больше в духе игры.

Медуна. Именно здесь, в секторе P3, находится резиденция Дейдраны и ее подземный бункер. Добраться до нее весьма нелегко, даже подступы к городу охраняются очень сильными отрядами. Во всех соседних с Медуной секторах имеется по одному танку и не менее восьми гвардейцев. Ну а сам город укреплен еще сильнее. Медуна состоит из шести секторов, достаточно захватить четыре из них, и дорога к резиденции будет открыта. Но я бы посоветовал захватить весь город, так вы лучше подготовитесь к финальному штурму. Даю описание секторов.

Арена для гладиаторских боев, сектор N5. Подходы к стенам арены заминированы, но можно подойти прямо к дверям по дороге. Снаружи охраны нет, вся она внутри. Кроме того, там же обитает до десяти тигров, которые бросятся на вас, как только вы проникнете внутрь здания. Как с ними расправиться, я уже говорил в разделе «Боевые действия». Тем же приемом можно перебить и почти всех охранников. В шкафах и сундуках можно найти много полезных вещей, в частности, несколько базук, которые вам очень пригодятся в соседних секторах.

В секторе N4 находятся зенитные установки, охраняемые двумя танками. Кроме того, вокруг много брустверов из мешков с песком, за которыми прячутся гвардейцы. Хорошо бы запастись минометом с несколькими зарядами, прежде чем сюда соваться.

В секторе N3 находится аэропорт, но как раз его-то захватывать и не обя-



Сан-Мона. Весьма злчное место, своего рода столица криминального Арулко. Если вы очистите ее от бандитов, население страны будет вам очень благодарно (а может быть, и нет).

В секторе C6 есть только бар и магазин одежды, где вам предложат модную кожаную куртку на кевларовой подкладке. Нужна она или нет, решайте сами (я обошелся без нее).

зательно. Танков там тоже два, как и во всех остальных секторах столицы, кроме дворцового.

В секторе О4 можно найти очень много полезных вещей, если пошарить по домам. Основную опасность тут представляют трое гвардейцев, засевших в длинном доме в середине сектора. Подобраться к ним лучше всего, используя взрывчатку.



Сады королевы находятся в секторе О3. Там устроен довольно хитрый лабиринт, по которому бродят гвардейцы. Ничего полезного в этом секторе нет, но придется его захватить, чтобы ваши бойцы могли отдохнуть перед решительным штурмом.

Сектор Р3 почти целиком занят дворцом. Можно штурмовать его в лоб, через ворота, потом очищать комнату за комнатой, зал за залом. Но можно действовать иначе. Дело в том, что Дейдрана находится в бункере под дворцом, вход в который находится в левом крыле дворца в камине (во время интермедий обратите внимание, откуда выходит диктаторша). Зная это, можно проломить взрывчаткой стену дворца, войти сразу в нужную комнату, а через нее – в бункер.

Как воевать в бункере, рассказывать не стану, тут все непредсказуемо. Но Дейдрана обычно прячется в левом его углу.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Как и обещал, привожу примерный план начальной фазы операции и некоторые советы по ее завершению. Первым делом вам нужно сформировать два отряда, в первый включите себя, любимого, и Тренора.

После посещения бункера повстанцев к этому отряду присоединится Айра. Во второй отряд нужно включить Ивана, Рысь, а в качестве медперсонала можно добавить к ним доктора Хьюстон (Паук).

Перечисленные бойцы, на мой взгляд, являются оптимальными по соотношению цена/способности. Но если у вас есть свои любимцы, привлекайте к работе их. Только имейте в ви-

ду: нанятые в начале игры персонажи будут костяком вашего отряда и лучше всего с ними же и завершить кампанию.

Первый отряд кратчайшим путем направляется в Драссен, освобождает все три его сектора. При этом Тревор обшаривает дома, шкафы и тайники и находит массу полезных вещей. Захватив сектор с шахтой, двух бойцов оставьте тренировать ополчение, а одного спускайте в шахту – собирать серебряные самородки. При удачном раскладе там можно набрать их тысячи на полторы долларов, этого как раз хватит на тренировку двух отрядов ополчения. Не забудьте найти священника и передать ему просьбу повстанцев.

Тем временем второй отряд направляется в Камбрию и прокладывает дорогу к шахте. Тут не стоит увлекаться, на первых порах достаточно очистить любые два сектора города и саму шахту (в ней тоже стоит собирать самородки).

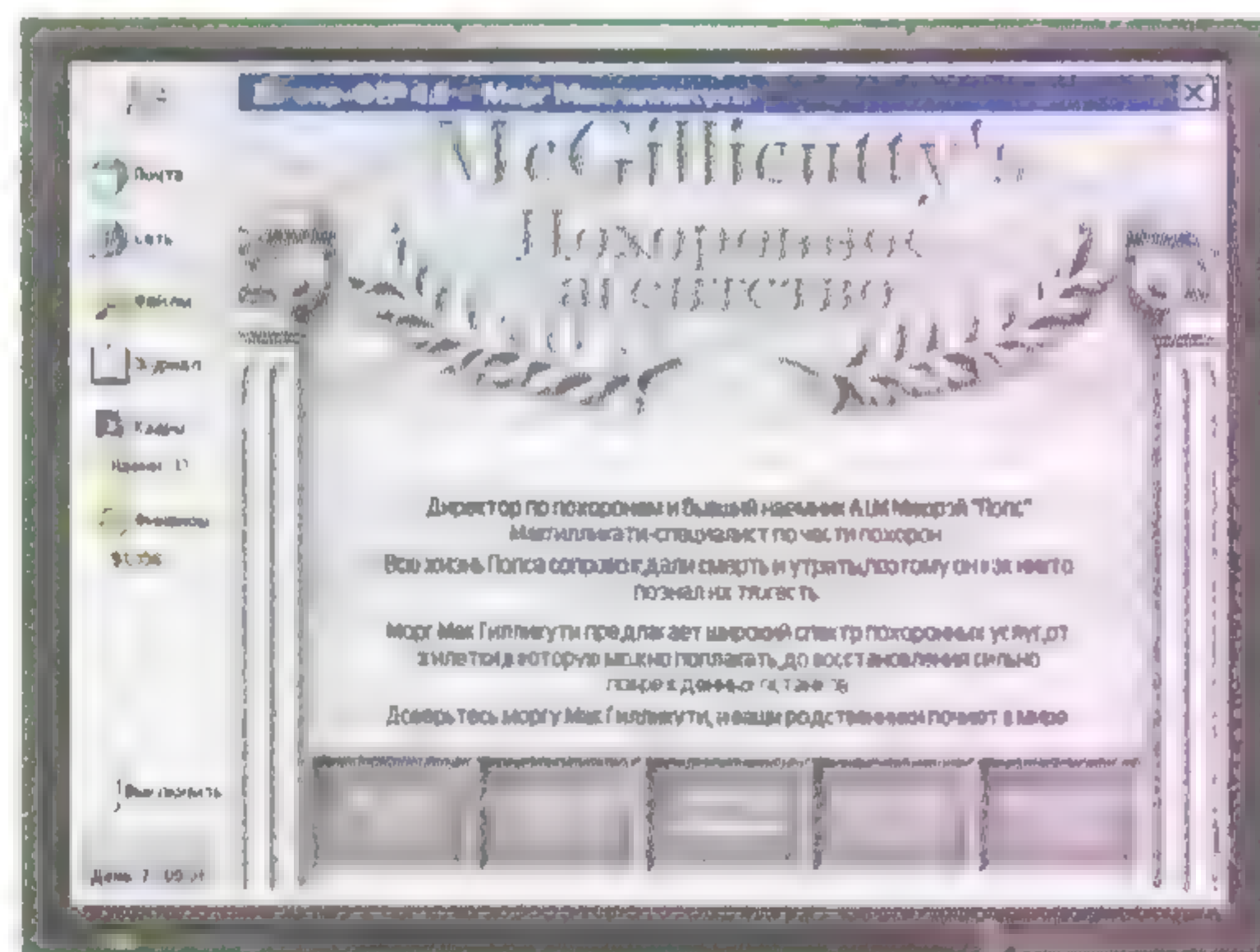
Смысл действия двумя отрядами таков: Дейдрана начнет наращивать присутствие своих войск в секторах только после того, как вы целиком очистите любой из городов от ее людей. А до этого ее силы там невелики и трое наемников вполне могут с ними справиться. Только подгадывайте так, чтобы ваши люди вступили в сектор Камбриа-шахта раньше, чем в сектор Драссен-шахта, так как последний находится в самом городе и после его захвата количество врагов в секторе Камбриа-шахта резко возрастет.

Обеспечив себе таким образом стабильный доход, который позволит вам содержать уже имеющиеся войска, можно переходить к расширению свободной зоны. Но сперва наймите людей Спекы и направьте их в очищенные сектора тренировать ополчение. Один из них может по дороге заглянуть в бункер повстанцев: вполне возможно, что Мигель отдаст вам своего лучшего бойца Димитрия.

Вообще при любом проходе через сектор с бункером заходите туда. Мигель иногда дает ценные советы и постепенно отдает бойцов. Когда вы захватите все шахты и города при них, он и сам к вам присоединится.

Объединив отряды, довершайте освобождение Камбрии, а потом можно заняться и остальными шахтами. Наилучший порядок действия, как мне кажется, таков: Читзена, Грам, Альма. Если вы будете действовать так, сопротивление неприятеля будет возрастать постепенно, кроме того, вы будете вооружать свой отряд все лучшим и лучшим оружием. Впрочем, если хоти-

Если же у вас нет ни одной докторской аптечки и денег на лечение, просто поместите наемника на отдых.



те, можете действовать в любом порядке.

В средней фазе операции вам предстоит столкнуться с нашествием мутантов (если вы не выключили соответствующую опцию в начальных настройках игры). Начать борьбу с ними нужно после получения первого же сообщения, а можно и раньше. Я бы посоветовал бросить на это самых лучших и сильнее всего вооруженных бойцов. Можно даже кое-кого специально нанять только для этой цели.

Чем еще заниматься в это время, решайте сами. Вообще-то, прикопив денег, можно переходить к решающему штурму Медуны. Но более интересно предварительно освободить всю страну, побывать во всех ее городах и поселках, решить все квесты и т. д. Собственно говоря, именно в этом вся прелесть игры, а не просто в победе над диктаторшей.

На решающий штурм лучше идти двумя, а то и тремя отрядами, но вводить их в бой стоит из одного и того же сектора. Пробивайтесь ко дворцу кратчайшим путем, но не забывайте восстанавливать силы бойцов перед каждым сектором.

Вообще тут можно применить такую тактику: очистить весь город от врага, перенести в него точку высадки подкреплений, нанять самых сильных бойцов, заказать наилучшее оружие в магазине Бобби Рея (его тоже можно доставить прямо к Медуне), а потом уже идти на штурм дворца.

Владимир Веселов

Прекрасная фэнтези-стратегия в реальном времени — достойная замена Warcraft 2

Разработчик: Cavedog Entertainment
Издатель: GT Interactive
Выход: июнь 1999 г.
Жанр: стратегия в реальном времени
Требования: P-233, 32 Мб

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Total Annihilation в особых рекомендациях не нуждается: первая по-настоящему трехмерная игра с полигональной графикой, колоссальным разнообразием юнитов и гибкой системой управления. Разработчики из Cavedog изначально смотрели на свое детище не как на отдельную игру, а как на целую игровую вселенную. Помимо стандартного «джентльменского набора» в виде комплекта карт для многопользовательской игры и add-on'ов разработчики предложили нечто невиданное: возможность создавать собственные юниты и редактировать уже имеющиеся. Их старания увенчались успехом: по числу сайтов, посвященных какой-нибудь одной игре, ТА занимает одно из первых мест, а интерес к игре, выпущенной еще осенью 1997 года, не угас до сих пор.

И вот вселенная ТА пополнилась еще одним «Королевством» — ТА: Kingdoms. Только не думайте, что это продолжение игры; это скорее предыстория. Теперь вам предстоит иметь дело со сказочно-фэнтезийными персонажами: рыцарями, лучниками, магами, гоблинами, троллями, демонами, ведьмами, драконами и пр. (в эту компанию затесались даже мушкетеры, пушки и дирижабли). Игровой движок мало в чем изменился, разве что графика стала 16-битной. Игровая система даже упростилась, поскольку теперь есть только один ресурс — мана. Число рас увеличилось до четырех, причем различия между ними довольно серьезные (но не такие принципиальные, как в StarCraft'e). Commander теперь называется монархом и может использовать три вида магии. Ряд простых юнитов тоже может применять магию. Появилась вразумительная сюжетная линия, развивающаяся на протяжении 48 миссий. Перед каждой миссией прокручивается небольшой ролик с брифингом (ролики весьма схематичные, и им далеко до заставок, например, Dungeon Keeper 2, но все же...). Миссии отличаются большим разнообразием: помимо стандартных «убей их всех» есть множество оригинальных. Например, требуется освободить пленников или доставить депешу, разделаться с предателем или просто отступить под натиском превосходящим сил противника, сохранив свою коро-

леву; вам даже придется руководить крестьянским восстанием. При этом разработчики применили оригинальный подход: в игре одна-единственная кампания, и вы попеременно играете за одну из рас. Можно посетовать лишь на то, что примерно четверть миссий — не просто легкие, а очень легкие; про некоторые из них можно сказать, что они проходятся быстрее, чем грузятся.

Что в итоге? Ничего принципиально нового. Видимо, из-за этого многие западные журналы выставили Kingdoms далеко не блестящие оценки. На наш взгляд, незаслуженно. Главное — насколько интересно играть. А в этом отношении в Kingdoms все на высоте. Попробуйте — убедитесь.



ПРЕДЫСТОРИЯ ИГРЫ

Жил-был маг по имени Гера Каист. И был он настолько могущественным, что в одиночку покорил целый мир — Дариен. Покорить-то он его покорил, только править целым миром показалось ему делом слишком хлопотным. И поэтому призвал он двух своих сыновей и двух дочерей и повелел им совместно царствовать, наделив каждого из них властью над одной из стихий: Огня, Земли, Воздуха и Воды. Дела быстро пошли на лад, и, видя это, Гера Каист исчез без следа. Да только преждевременно, так как сразу же начались склоки и братья и сестры разбились на два враждебных лагеря: Огня и Воздуха с одной стороны («плохие ребята») и Земли и Воды — с другой («хорошие ребята»). Началась многовековая война.

ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Каждую расу возглавляет свой монарх — это уникальный юнит, потеря которого приводит к автоматическому проигрышу. Каждый монарх обладает своим, уникальным набором магичес-





ких заклинаний (3 штуки) и некоторыми способностями. В заклинаниях монархов нет ничего особенного (некоторые «простые» юниты обладают более сильной магией), зато каждый монарх обладает недюжинным здоровьем.

Монархи могут строить ряд зданий первого уровня. Однако строительство – это удел особых строительных юнитов, жрецов. (Будем называть их жрецами, хотя в каждой расе они называются по-разному.) Система строительства – иерархическая. Жрец может строить здания первого, второго и третьего уровней. В одном из зданий третьего уровня производится верховный жрец, обладающий особыми способностями. Только верховный жрец может строить Divine Lodestone (что это такое – скажем позднее) и вызывать легендарное существо расы. Легендарное существо – это суперьюнит, который в одиночку может расправиться с небольшой армией противника. У каждой расы свое легендарное существо (это драконы разных «калибров»). Каждая раса может иметь одновременно только одно легендарное суще-

ство. Кроме того, сам факт наличия верховного жреца (хотя бы одного) может призвать на помощь божество расы. Божество расы – это тоже суперьюнит, однако появляется это божество случайным образом (как повезет).

В игре единственный ресурс – мана, которая расходуется на строительство зданий и производство юнитов. Мана добывается в особых местах, называемых Sacred Site. Для добычи маны необходимо поставить в это место Lodestone (ставится монархом или жрецом) или Divine Lodestone (ставится только верховным жрецом). Sacred Sites отличаются по размерам. Бывают маленькие, средние и большие. Дают они +10, +20 и +30 единиц маны соответственно, если на них поставлен Lodestone. Divine Lodestone дает в два раза больше маны. Каждый Lodestone запасает 1 000 единиц маны, а его «божественный» аналог – 2 000. Монарх дает приток +10 маны и запасает 5 000 единиц маны. Кроме того, все жрецы и здания, производящие юниты, приносят еще +1 маны и запасают от 100 до 300 единиц маны.

Ряд юнитов обладают магическими заклинаниями. На магические заклинания тоже расходуется мана, но это своя, «личная» мана юнитов, которая не имеет никакого отношения к той мане, что добывается с помощью Lodestones. Личная мана восстанавливается с течением времени (у разных юнитов с разной скоростью). Шкала личной маны располагается сразу под шкалой здоровья.

Участвуя в сражениях, юниты набирают опыта

Что в итоге? Ничего принципиально нового. Видимо, из-за этого многие западные журналы выставили Kingdoms далеко не блестящие оценки. На наш взгляд, незаслуженно. Главное – насколько интересно играть.

(точнее, очки опыта начисляются только за уничтожение юнитов и зданий противника). По мере накопления опыта юниты обретают статус ветерана и становятся заметно сильнее. Особенно это сказывается на магических юнитах, которые получают возможность гораздо чаще применять свои заклинания. Есть десять уровней «ветеранства». Отличить ветерана можно по внешнему виду: какая-то его часть (у мушкетеров это шлем, у кораблей – весла и т. п.) становится бронзовой (на 4-м уровне), серебряной (на 7-м уровне) или золотой (на 10-м уровне).



Все юниты обладают способностью самолечения, то есть их здоровье само собой восстанавливается с течением времени (у разных юнитов с разной скоростью). У рас Zhon и Veruna есть особые сооружения (называются Sacred Fire и Pillar of Light соответственно), ускоряющие процесс лечения, если свой юнит находится неподалеку от них.

Графика: ★★★★★★★★★★
Звук: ☆★★★★★★★★★
Играбельность: ☆★★★★★★★★★

9.6

УПРАВЛЕНИЕ

Не забывайте про гибкую систему управления Total Annihilation, которая полностью перекочевала в Kingdoms. Она позволяет избавляться от назойливого микроменеджмента.

Задания на строительство можно ставить в очередь. Для этого надо предварительно нажать на **Shift** и, не отпуская его, щелкать по иконкам зданий и по тем местам, где вы хотите их поставить. Таким путем можно, например, дать задание на строительство целой крепостной стены, не дожидаясь, пока будет построен очередной ее фрагмент.

Задания на производство юнитов (причем разного типа) тоже можно ставить в очередь: для этого щелкайте по их иконкам (щелчок **левой** кнопкой мыши – добавить еще один юнит; щелчок **правой** кнопкой – убрать один юнит из очереди). Можно задавать и «бесконечное» строительство: для этого надо зажать **Ctrl** и щелкнуть **левой** кнопкой мыши.

Зданиям по производству юнитов тоже можно приписывать номер. Тогда все выходящие из него юниты автоматически будут иметь указанный номер. Можно заранее указывать юнитам, куда им идти после выхода из здания. Для этого щелкните по кнопке **Move** на панели здания, а затем укажите желаемое место. Благодаря этому вновь построенные юниты не будут толпиться возле здания, а направятся, например, сразу на передовую. Точно так же можно вновь выходящим юнитам давать задание на патрулирование. Для этого используется кнопка **Patrol**. Можно указывать целую систему патрульных точек – для этого предварительно зажмите **Shift**. Таким образом очень удобно заставлять летающих тварей

совершать патрульный облет вашей базы.

Если вашим жрецам нечего делать, заставьте их патрулировать свою базу. Тогда они автоматически будут чинить/лечить все, что им встретится по пути. Не забывайте, что жрецы могут помогать друг другу строить/чинить здания (выделите второго жреца и щелкните **левой** кнопкой мыши по месту работы первого).

Имеется целый ряд «горячих» комбинаций, позволяющих быстро выбирать нужные юниты. Все они подробно расписаны в файле readme. Укажем только наиболее часто используемые комбинации:

Ctrl + Z: выбрать все *однотипные* юниты (например, всех лучников);

Ctrl + N: выбрать все *морские* юниты;

Ctrl + U: выбрать все юниты *на текущем экране*;

Ctrl + W: выбрать все юниты *с оружием*;

Ctrl + E: выбрать все юниты с оружием типа *melee* (то есть дерущихся только врукопашную);

Ctrl + B: выбрать все *строительные* юниты;

Ctrl + A: выбрать вообще *все* юниты.

К любой выбранной группе можно добавить любой юнит. Для этого зажмите **Shift** и щелкните по юниту **левой** кнопкой мыши. Точно так же можно удалять из группы уже выделенный юнит.

Выделенной группе можно приписывать номер двумя способами. Первый – стандартный способ всех стратегий: с помощью комбинации **Ctrl + №**, где № – цифра от 0 до 9. Второй способ – с помощью комбинации **Alt + №**. Тогда группа образует формацию. Сказанное означает, что вся группа будет двигаться с одинаковой скоростью (со

скоростью самого медленного юнита). Формации полезны, когда вы перебрасываете войска из одной точки в другую: тогда конники не будут вырываться далеко вперед, оставляя позади еле ползущую артиллерию. Но если вы решили атаковать крепость противника, то лучше использовать простую группу (не формацию): тогда вырвавшиеся вперед юниты будут указывать цели отставшим стрелкам.

Иногда бывает нужно быстренько уничтожить какие-то свои юниты или здания. Например, вы хотите убрать Lodestone и на его месте поставить более производительный Divine Lodestone. Делается это так: выберите то, что хотите уничтожить, а затем нажмите на **Ctrl + D**.

Наконец, полезно пользоваться клавишей **Tab**, с помощью которой можно разворачивать карту радара на весь экран.

ЮНИТЫ И ЗДАНИЯ

У всех рас есть ряд общих (или очень похожих) зданий и юнитов.

Прежде всего это крепостные стены (Walls). Не пренебрегайте ими, так как в TA: Kingdoms стены очень прочны и весьма дешевы. Рекомендуется *окружать* (именно окружать, а не ставить в один ряд) стенами сторожевые башни и прочие защитные сооружения – так вы заметно увеличите время их жизни.

Ворота (Gates) очень прочны. Обратите внимание, что их могут строить только монархи.

Производительность Lodestones и Divine Lodestones не зависит от расы. Их «здоровье» тоже. А вот время строительства и требуемое количество маны может различаться в 1,5 раза. В этом смысле выделяется раса Зона: ей легче всех строить Divine Lodestones, но труднее всех просто Lodestones.

У всех рас есть безоружные, но очень подвижные птички. Их можно зашибить буквально камнем (любое попадание из любого оружия оказывается смертельным), только попасть трудновато. Сферы их применения: разведка, патрулирование базы и наводка дальноточных орудий и стрелков.

У каждой расы есть свое легендарное существо (дракон), которое может вызывать (т. е. «производить») только верховный жрец расы. Дракон ужасно медленно «строится» и требует прорыв маны. Одновременно можно призвать не более одного дракона. Характерная черта всех легендарных драконов – огромное здоровье и высокая скорость передвижения. Однако сила оружия драконов находится на том же уровне, что и у обычных юнитов (пока драконы не стали «прожженными ветеранами»), так что не надейтесь выиграть одним только легендарным драконом.



Каждая раса имеет свое божество, которое может случайным образом появиться в игре для поддержки своей расы. Для этого необходимо наличие хотя бы одного верховного жреца. Божество может появиться только в первые 30–60 минут игры с вероятностью в несколько процентов. Божество может появиться только в многопользовательской игре и не появляется в кампании. Божество – это действительно суперъюнит с громадной силой. Только заметьте, что монархам божество причиняет в 100 раз меньший урон, чем обычным юнитам.



Ниже приводятся самые главные характеристики всех зданий и юнитов. На основании этих данных (и игрового опыта) дается оценка всем юнитам: насколько они «крутые» и стоят ли затрачиваемых средств. Учтите, что эта оценка в полной мере относится только к многопользовательским играм, когда вы воюете против изощенного человеческого интеллекта. Компьютер же играет стандартно и из-за этого несколько смещается относительная ценность юнитов (например, компьютерного противника проще и легче задавить мушкетерами, чем устраивать хитроумные рейды берсерков и amazons).

Цена – количество маны, требуемое для строительства/производства здания/юнита.

Время – время, требуемое для строительства/производства (в условных единицах).

Здоровье – это пресловутые «хит-поинты».

Скорость – скорость движения юнита. Учтите, что по дорогам юниты движутся несколько быстрее: как правило, в 1,2 раза. Чемпионом в этом деле является Berserker, скорость которого возрастает в 1,75 раза.

Урон – величина урона, наносимого юнитом за один выстрел/удар. После этой величины стоит одна из букв, которые означают следующее. D – урон «по умолчанию» (Default), без учета различных модификаторов (вроде того, что огонь наносит деревянным

постройкам больший урон, чем каменным). Dr – урон, наносимый драконам. G – урон, наносимый божествам. M – урон, наносимый монархам.

Damage Rate – это величина урона, деленная на время перезарядки (или время между последовательными ударами, если юнит дерется холодным оружием). Эта величина характеризует «интенсивность ведения огня».

Дальнобойность – дальность действия оружия.

ARAMON (ЗЕМЛЯ)

Раса Арамона представлена стандартными «людскими» юнитами: воины с мечами, лучники, конники, катапульты и пр. Почти нет обычных юнитов, использующих магию (за исключением Magic Archers), а воздушные силы исчерпываются птичкой-разведчиком и золотым драконом – легендарным существом расы. Военно-морской флот представлен единственным кораблем (он же служит единственным транспортным средством). Очень негибкая раса. Однако это единственная раса, обладающая быстроходными

конными юнитами первого уровня. Основные силы, на которые можно делать ставку в игре, это Knights, Trebuchets, Archers, Mage Archers, Cannoneers.

Но обратите внимание: один-единственный корабль War Galley можно сделать практически непотопляемым и «вынести» с его помощью все, до чего только достанут его пушки, если загрузить на него 18 титанов (потому что каждый титан увеличивает защиту корабля в 1,4 раза) либо 17 титанов и одного Acolyte of Anu (тогда корабль будет быстрее «лечиться»). Это явное нарушение баланса, и Cavedog собирается устранить эту несуслаицу в одном из ближайших патчей.

МОНАРХ

Elsin

Здоровье: 16000

Скорость: 1,7

Магия: Lightning/Meteor/Earthen Wave

Урон: 950/2000/5000

Дальнобойность: 250/400/120

Элсин может ВОСКРЕШАТЬ мертвых! Для этого достаточно навести на труп курсор (курсor должен принять причудливую форму в виде каких-то костей, расположенных кругом) и щелкнуть **левой** кнопкой мыши. На акт воскрешения никакой маны не требуется, надо только немного подождать. Воскресший юнит с 1/5 запаса здоровья переходит на вашу сторону. Таким образом, если воскресить жреца другой расы, то можно получить доступ к

новым юнитам! Очень заманчиво воскресить Dark Masson, построить Temple и начать производить Sky Knights. Также стоит потратить свое внимание на то, чтобы воскрешать «крутых» юнитов типа Knights и Black Demons – ведь на это не требуется никаких затрат маны! Просто отведите воскрешенные юниты в сторону, и пусть они сами автоматически восстанавливают свое здоровье.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Wall

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 75

Время: 65

Здоровье: 4000

Фрагмент крепостной стены.

Gate

Кем строится: Elsin

Цена: 200

Время: 130

Здоровье: 16145

Ворота, пропускающие свои юниты и захлопывающиеся перед неприятелем.

Lodestone

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 280

Время: 92

Здоровье: 5680

Дает маны: +10/+20/+30

Запас маны: 1000

Первичный источник маны.

Watch Tower

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 2751

Время: 300

Здоровье: 4700

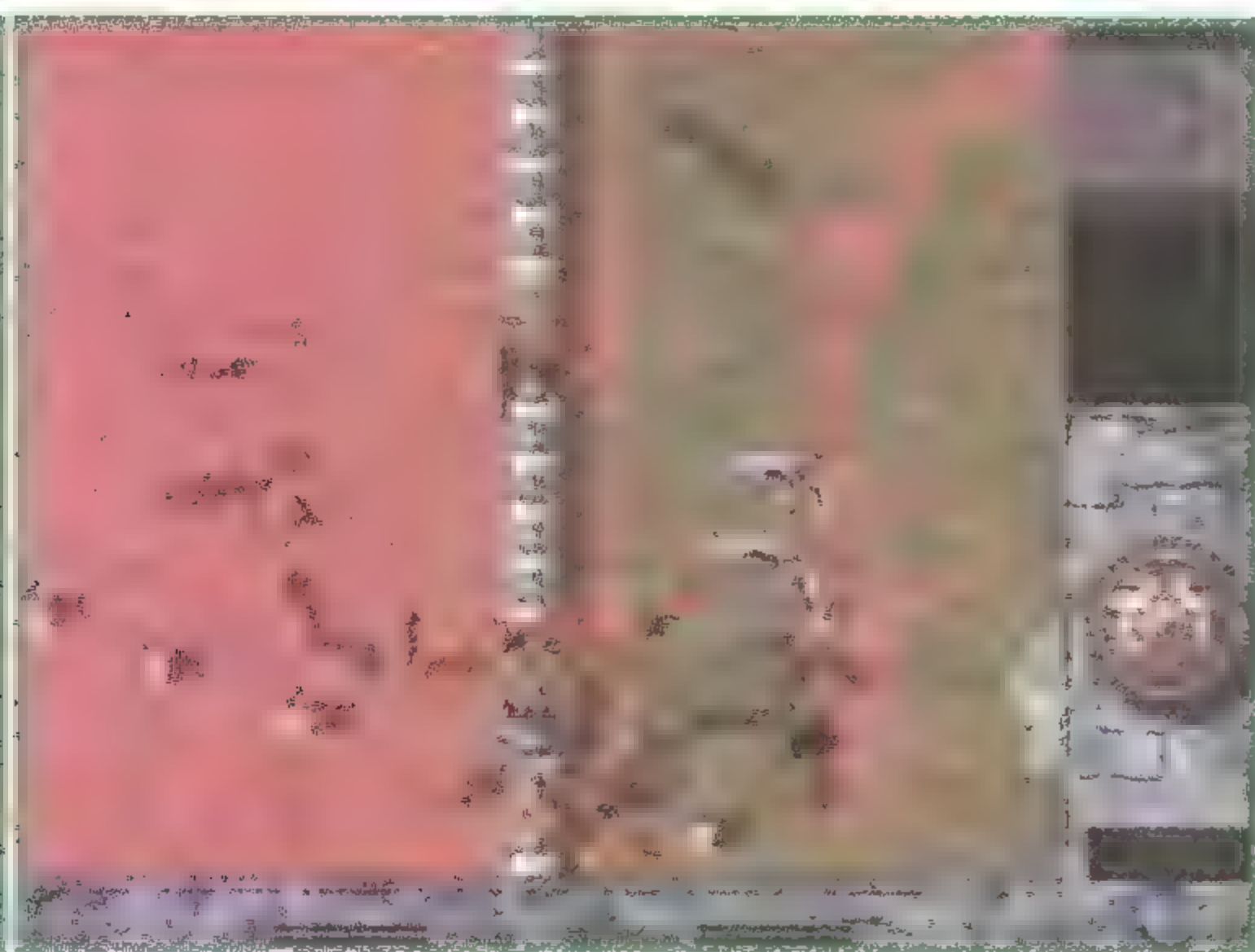
Урон: 225D

Damage Rate: 90

Дальнобойность: 500

Наблюдательные вышки расширяют радиус видимости (в том числе и на радаре), но не увлекайтесь их строительством: достаточно построить 2–3. Дело в том, что они очень дороги и не способны защитить вашу базу (убойная сила вышки лишь чуть больше убойной силы обыкновенного лучника). За ту же цену можно произвести 9 лучников, которые послужат гораздо





лучшим (причем мобильным!) прикрытием.

Barracks

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 1955

Время: 600

Здоровье: 17162

Здание для производства юнитов 1-го уровня.

Horseman

Где производится: Barracks

Цена: 665

Время: 188

Здоровье: 4050

Скорость: 2,9

Урон: 333D

Damage Rate: 175

Дальнобойность: 100

Самые быстроходные юниты первого уровня из всех рас. Благодаря этому можно устраивать эффективные набеги на противника на самой ранней стадии игры. Объедините 4–6 конников в одну группу и скачите на поиски незащищенных Lodestones, зданий и жрецов противника. Благодаря выиг-

рышу в скорости вы можете ударить по уязвимым местам врага и заметно подорвать его экономику. Только не используйте Horsemen в качестве обычных ударных сил, держа их на передовой линии. Конники примерно равны по силам пешим Warriors и Swordsmen, а стоят заметно дороже их.

Swordsman

Где производится: Barracks

Цена: 285

Время: 99

Здоровье: 2500

Скорость: 1,0

Урон: 360D

Damage Rate: 211

Дальнобойность: 30

Пеший аналог Horseman. Быстро производится, дешевле конника, но не обладает его скоростью. Воины с мечами бывают полезны лишь на начальных стадиях игры.

Archer

Где производится: Barracks

Цена: 325

Время: 125

Здоровье: 1100

Скорость: 1,25

Урон: 213D

Damage Rate: 71

Дальнобойность: 450

Довольно дешевый юнит первого уровня, способный стрелять по воздушным целям. Простые лучники составляют основную часть противовоздушных юнитов с самого начала до самого конца игры. Позднее им в поддержку придутся магические лучники.

Catapult

Где производится: Barracks

Цена: 751

Время: 165

Здоровье: 1400

Скорость: 0,85

Урон: 1250D

Damage Rate: 192

Дальнобойность: 750

Катапульты хороши в качестве осадных орудий. Их также полезно помещать за препятствиями (горы, крепостные стены): там их не может достать противник, но оттуда катапульты могут прекрасно вести огонь (потому что стреляют навесом). Катапульты весьма дешевы и доступны практически в самом начале игры. Однако они очень медленно движутся и весьма хрупки; часто промахиваются по движущимся целям и не стреляют по летающим тварям. Нуждаются в постоянной охране со стороны других юнитов.

Spyhawk

Где производится: Barracks

Цена: 266

Время: 260

Здоровье: 20

Скорость: 5,0

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Быстроходный летающий разведывательный юнит. Ценность ястреба особенно повышается из-за того, что раса Арамон вообще не имеет воздушной армии. Ястребы также хороши в качестве наводчиков для Trebuchet'ов.

Mage Builder

Где производится: Barracks и Keep

Цена: 443

Время: 140

Здоровье: 1703

Скорость: 1,35

Урон: 216D

Damage Rate: 108

Дальнобойность: 200

Строительный юнит. Может постоять за себя, поскольку довольно точно кидает огненные молоточки как по наземным, так и по воздушным целям.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Stronghold

Кем строится: Mage Builder

Цена: 7258

Время: 695

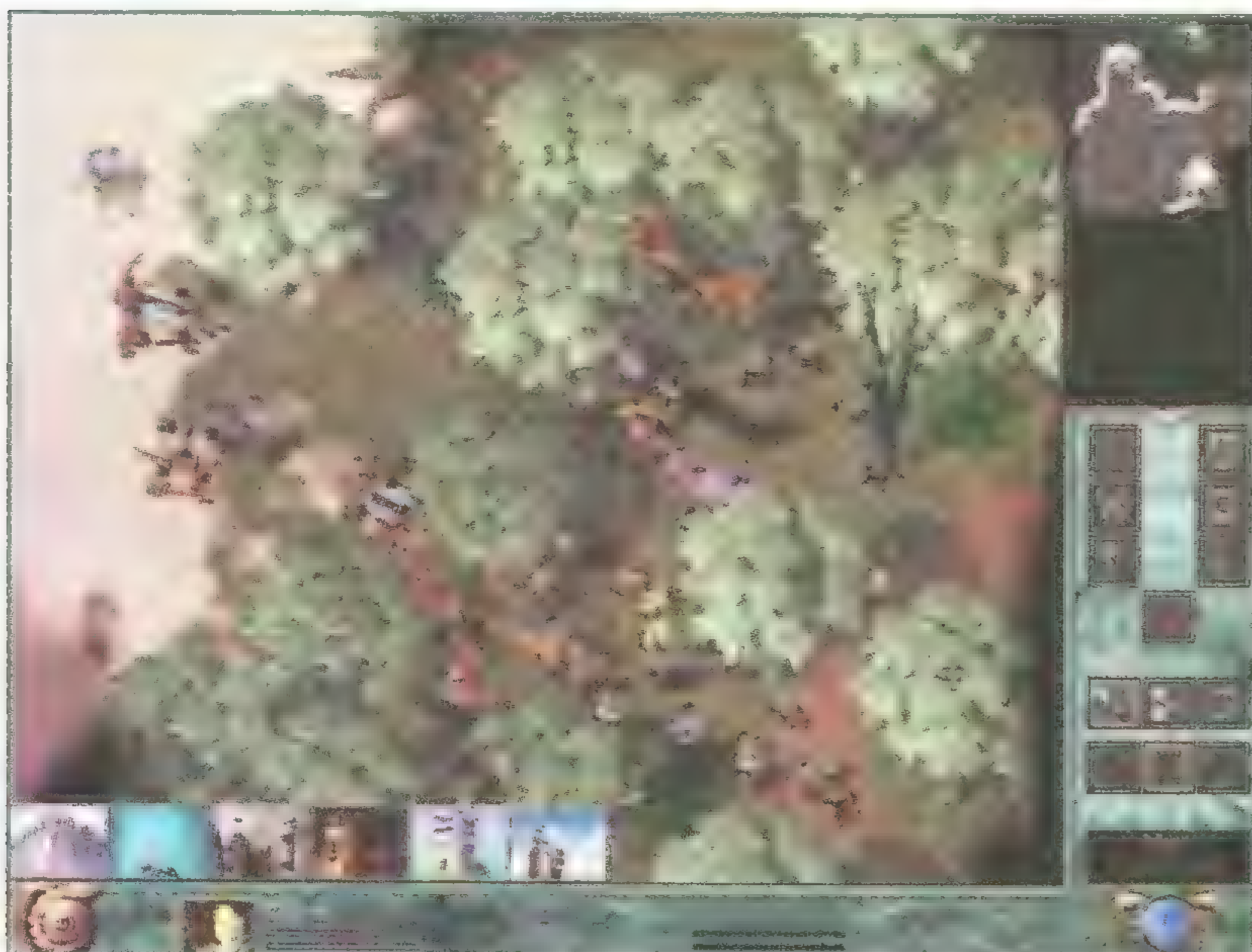
Здоровье: 18500

Урон: 1125D

Damage Rate: 281

Дальнобойность: 600

Имеет вдвое больший радиус видимости на радаре, чем Watch Tower. Обладает очень мощным выстрелом и большим запасом прочности, но долго строится и требует очень много маны. Поэтому имеет смысл их ставить только на стратегически важных направлениях. Stronghold'ы в одиночку не могут сдержать массовых атак противника. Их основное достоинство – могут уничтожить почти любой юнит за несколько выстрелов.



War Galley

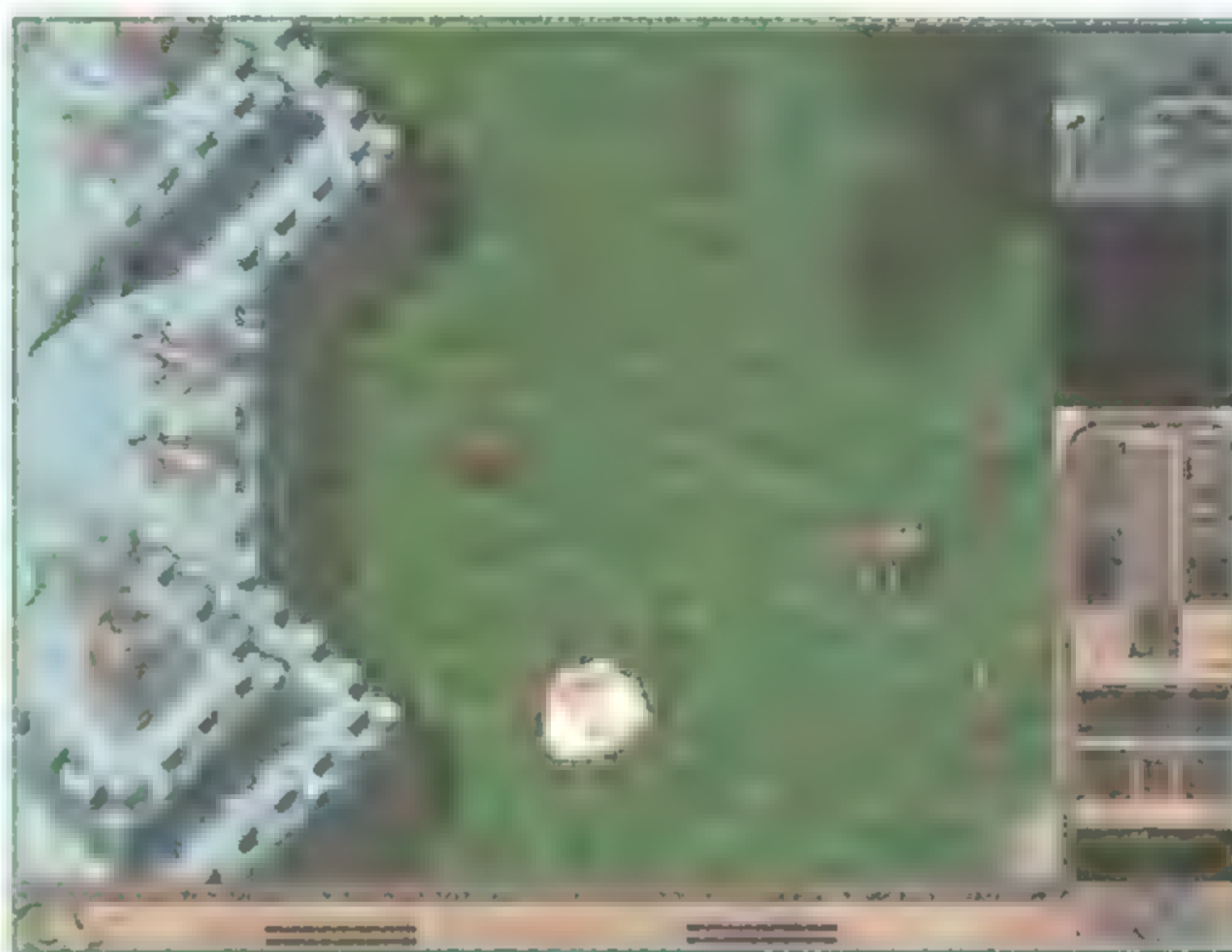
Кем строится: Mage Builder
Цена: 2319
Время: 338
Здоровье: 4527
Скорость: 2,9
Урон: 1088D
Damage Rate: 453
Дальнобойность: 485

Неплохой корабль, примерно равный по силам Map of War из флота Веруны. Однако бессилён против воздушных тварей. Поэтому можно сказать, что самостоятельного флота у Арамона практически нет. Может использоваться в качестве огневой поддержки и транспортного средства, чтобы перебрасывать войска с континента на континент.

Trebuchet

Кем строится: Mage Builder
Цена: 11194
Время: 675
Здоровье: 2975
Урон: 2001D
Damage Rate: 286
Дальнобойность: 2700

Самое дальнобойное орудие в игре. Наносит значительный урон. Не забудьте поставить Trebuchet в режим offensive: тогда эта машина-монстр будет автоматически обстреливать все, что обнаружат ваши разведчики. Можно целиться и непосредственно по карте радар. Основное применение – уничтожение вражеских зданий и Lodestones (по подвижным целям Trebuchets обычно промахиваются, да они обычно и не стоят того, чтобы обращать на них внимание). Поэтому не жалейте птичек-разведчиков для выявления стратегических целей противника. Главное – чтобы Trebuchet «захватил» цель: он будет продолжать долбить по ней, даже если цель исчезнет с экрана вашего радар. Основной недостаток – довольно хрупкая машина; не может постоять за себя в ближнем бою и совершенно бессильна против воздушных тварей. Поэтому всегда охраняйте Trebuchet хотя бы небольшим отрядом юнитов. Кроме того, Trebuchet довольно дорога, хотя и доступна



практически с самого начала игры. Имейте в виду, что противник легко может обнаружить, с какой стороны в него стреляют из Trebuchet'a, и организовать контратаку. Интересно применять следующую тактику: начать строительство сразу нескольких Trebuchet'ов и не открывать огонь до тех пор, пока не будут готовы все машины, а после этого нанести сокрушительный удар из всех орудий.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Keep

Кем строится: Mage Builder
Цена: 9204
Время: 1522
Здоровье: 25116

Здание для производства юнитов 3-го уровня.

Knight

Где производится: Keep
Цена: 1142
Время: 185
Здоровье: 5911
Скорость: 3,3
Урон: 750D
Damage Rate: 375
Дальнобойность: 100

Конные рыцари – самые сильные юниты Арамона: прекрасное сочетание силы, здоровья и скорости. Рыцари могут делать то, на что не способны Horsemen, а именно – держать линию фронта. Но главное преимущество рыцарей – их высокая скорость. Это самые быстрые юниты из наземных юнитов всех рас. Благодаря высокой скорости рыцари могут проскакивать мимо стрелков и защитных башен противника, врываться на его базу и чинить там форменный погром. Рыцари также хороши в качестве «сил быстрого реагирования»: их можно быстро перебрасывать из одной «горячей» точки в другую. Главный недостаток рыцарей – они совершенно бессильны против воздушных тварей.

Barbarian

Где производится: Keep
Цена: 695
Время: 125
Здоровье: 3471
Скорость: 1,0
Урон: 640D
Damage Rate: 388
Дальнобойность: 55

Варвар почти в 2 раза дешевле рыцаря, но очень проигрывает ему в скорости. Поэтому варвары никак не могут составлять костяк боевых сил Арамона. Варваров можно было бы использовать как охрану к Trebuchet'ам и зданиям, но с этой ролью лучше справляются титаны.



Cannoneer

Где производится: Keep
Цена: 2009
Время: 285
Здоровье: 2200
Скорость: 1,0
Урон: 2000D, 1000G, 1000M
Damage Rate: 444
Дальнобойность: 600

Основное преимущество пушек: могут нанести массированный удар за короткий промежуток времени. Хороши также при осаде крепостей, так как ими можно быстренько проломить стену и ворваться с того направления, откуда вас не ждут. Помните, что пушки ведут прямой огонь, то есть не могут перестреливать через стены и естественные препятствия; воздушные цели им недоступны. Держите пушки во втором эшелоне, под прикрытием других юнитов. Неплохо использовать разведчиков-наводчиков, так как пушки стреляют значительно дальше, чем «видят».

Titan

Где производится: Keep
Цена: 1344
Время: 215
Здоровье: 3999
Скорость: 2,0
Урон: 500D
Damage Rate: 416
Дальнобойность: 55





Проигрывают рыцарям почти по всем параметрам. НО! Титаны обладают способностью в 1,4 раза усиливать защиту ваших юнитов, находящихся около них (в радиусе 200 пикселей). Поэтому титаны очень полезны при защите ваших зданий и сооружений, особенно Trebuchet'ов, на которые так любит нападать противник. Пусть даже титаны и не могут помахать своими молотками (например, налетели летающие твари, против которых титаны бессильны), но сам факт их присутствия заметно укрепит находящиеся рядом юниты. Более того, воздействие титанов обладает «кумулятивным» эффектом: два титана усилят юнит уже в $1,4 \times 1,4 = 1,96$ раза.

Mage Archer

Где производится: Keep

Цена: 977

Время: 170

Здоровье: 1350

Скорость: 1,4

Стрелы: Fire/Tracking/Paralizing

Урон: 476D/576D/500D

Damage Rate: 179

Дальнобойность: 550/550/550

Магический лучник стоит в 3 раза дороже обычного, а сильнее его только в 2–2,5 раза. Поэтому магические лучники не вытесняют обычных, а служат им поддержкой благодаря своим магическим стрелам. Парализующие стрелы способны парализовать на некоторое время практически любую жертву, тогда она «зависает» и становится беззащитной (и безвредной) целью. Поэтому полезно группировать противовоздушные силы из обычных и магических лучников в пропорции примерно 5 к 1. Пусть Magic Archer парализует жертву, а обычные лучники ее расстре-

ливают. Только помните, что на парализующую стрелу расходуется половина личного запаса маны лучника. В этом смысле гораздо дешевле tracking arrows: они расходуют только 1/10 часть маны. «Наводящиеся стрелы» поражают свою цель практически на 100 %.

Assassin

Где производится: Keep

Цена: 2509

Время: 377

Здоровье: 500

Скорость: 2,0

Урон: 710D/4260H/4260M

Damage Rate: 173

Дальнобойность: 175

Стоят дорого, да и со здоровьем у них явно слабовато. Но обратите внимание, что монархам и всем юнитам «людского типа» (human) убийцы наносят в 6 раз больший урон, чем «по умолчанию». Это означает, что за один удар они могут уничтожить любого «человека» и за 4 удара – монарха. Прибавьте к этому то, что убийцы могут становиться невидимыми (режим «cloak»). Поэтому не так уж и нереально организовать убийство монарха и выиграть только за счет этого.

Acolyte of Anu

Где производится: Keep

Цена: 5917

Время: 1108

Здоровье: 2300

Скорость: 1,1

Магия: Earthquake/Hail Shower/ Turn to Stone

Урон: 750D/70D/1D

Damage Rate: 150

Дальнобойность: 250/400/300

Высший жрец, способный строить Divine Lodestone и призывать легендарное существо расы. Очень хорош и как боевой юнит: его низшее заклинание earthquake наносит массовый урон на значительной площади, а требует только четверть личного запаса маны. Все юниты, находящиеся возле Acolyte of Anu, вылечиваются быстрее.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Divine Lodestone

Кем строится: Acolyte of Anu

Цена: 8564

Время: 1450

Здоровье: 15092

Дает маны: +20/+40/+60

Запас маны: 2000

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.



Gold Dragon

Кем строится: Acolyte of Anu

Цена: 43944

Время: 8755

Здоровье: 23999

Скорость: 7,0

Магия: Fire Breath/Fire Ball/Earthquake

Урон: 845/845D, 1690Dr/1500

Damage Rate: 281,67

Дальнобойность: 600/700/450

Золотым драконом, по сути, и исчерпывается вся воздушная армия Арамона. А один в поле – не воин, пусть это даже суперюнит. Так что подумайте, прежде чем вызывать золотого дракона – он стоит столько же, сколько 38 рыцарей. С другой стороны, золотой дракон может оказать существенную воздушную поддержку вашей наземной армии в наступлении или в обороне. Золотой дракон также может послужить наводчиком для ваших Trebuchet'ов.

Avatar of Anu

Здоровье: 28999

Скорость: 1,55

Оружие: Sword of Anu/Earthquake

Урон: 6300D, 63M/3077D, 31M

Damage Rate: 1750,00

Дальнобойность: 40/500

Божество расы Арамон.

VERUNA (ВОДА)

Веруна имеет самый мощный флот. Если на карте изображено много воды, то самый очевидный и самый простой способ выиграть будет с помощью кораблей. Trebuchet Ships при поддержке со стороны Harpoon Ships и Man of War «вынесут» любую базу противника. Но не пренебрегайте сухопутными силами: высокоманевренные Berserks и Amazon Knights могут буквально творить чудеса, проносясь вихрем по рядам противника и поражая самые уязвимые точки. Дирижабли вкупе с мушкетерами также могут оказаться грозной силой, да и мортиры могут сказать свое слово. Также следует отметить, что войска Веруны весьма дешевы: те же Warriors и Crossbowmen заметно дешевле аналогичных юнитов других рас и лишь незначительно уступают им по силе. Словом, есть большой простор для тактики: не проходит одна комбинация сил, попробуйте другую. Кроме того, Веруна имеет самые эффективные защитные сооружения: бастионы и Floating Towers.

МОНАРХ

Kirenna

Здоровье: 14800

Скорость: 1,75

Магия: Water Ball/Water Burst/Water Blast

Урон: 1500D/2001D, 1001M/5000D

Damage Rate: 375,00

Дальнобойность: 400/600/120

Кирена умеет плавать. С помощью магии Water Blast может нанести со-

крушительный удар по армии противника (бьет по площади, так что не подставляйте своих).

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Wall

Кем строится: Kirenna или Priestess

Цена: 89

Время: 45

Здоровье: 4000

Фрагмент крепостной стены.

Gate

Кем строится: Kirenna

Цена: 399

Время: 169

Здоровье: 17000

Ворота, пропускающие свои юниты и захлопывающиеся перед неприятелем.

Lodestone

Кем строится: Kirenna, Priestess или FlagShip

Цена: 304

Время: 123

Здоровье: 5680

Дает маны: +10/+20/+30

Запас маны: 1000

Первичный источник маны.

Guard Tower

Кем строится: Kirenna или Priestess

Цена: 2598

Время: 287

Здоровье: 4200

Урон: 200D

Damage Rate: 90,91

Дальнобойность: 480

Не стоят затрачиваемой маны. Сильнее Crossbowman'а только в 1,5 раза, а стоят в 8 раз дороже! Охранные башни имеет смысл ставить только для расширения «радарного» видения – достаточно будет двух-трех на всю базу.

Enclave

Кем строится: Kirenna, Priestess или FS

Цена: 2116

Время: 499

Здоровье: 16516

Здание для производства юнитов 1-го уровня.

Parrot

Где строится: Enclave

Цена: 251

Время: 246

Здоровье: 20

Скорость: 5,0

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Быстроходный разведывательный юнит. Попугаев можно использовать как для патрулирования базы (с целью раннего оповещения о приближении противника), так и в качестве наводчика для Trebuchet Ships.

Warrior

Где строится: Enclave

Цена: 265

Время: 85

Здоровье: 2617

Скорость: 1,3

Урон: 380D

Damage Rate: 211

Дальнобойность: 30

Дешевый melee-юнит.

Crossbowman

Где строится: Enclave

Цена: 300

Время: 104

Здоровье: 1600

Скорость: 1,25

Урон: 293D

Damage Rate: 62

Дальнобойность: 431

Дешевый стрелок.



Catapult

Где строится: Enclave

Цена: 667

Время: 159

Здоровье: 2289

Скорость: 0,8

Урон: 1513D

Damage Rate: 275

Дальнобойность: 800

Катапульти Веруны сильнее катапульт Арамона, но все же недостаточно эффективны. На фоне имеющихся у Веруны мортир и Trebuchet Ships смотрятся как-то блекло: для защиты больше подходят мортиры, для атаки – Trebuchet Ships. Тем не менее, катапульти полезны при атаках на вражеские крепости, так как могут обстреливать любые вражеские башни с безопасного для себя расстояния. Не забудьте только побеспокоиться об их защите, так как в ближнем бою катапульти бессильны.

Priestess

Где строится: Enclave

Цена: 505

Время: 145

Здоровье: 2300

Скорость: 1,4

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Жрица – основной строительный юнит. Ничем не вооружена.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Sea Fort

Кем строится: Kirenna, Priestess или FlagShip

Цена: 2340

Время: 585

Здоровье: 19064

Морской форт служит для производства кораблей.

Skiff

Где строится: Sea Fort

Цена: 384

Время: 225

Здоровье: 2750

Скорость: 4,0

Урон: 214D

Damage Rate: 119



Дальнобойность: 580

Дешевый морской разведчик, который при случае может немного постоять за себя. Годится также как средство раннего оповещения о приближающихся кракенах или War Galleys.

Harpoon Ship

Где строится: Sea Fort

Цена: 1711

Время: 156

Здоровье: 5254

Скорость: 3,5

Урон: 1089D

Damage Rate: 363

Дальнобойность: 710

Наилучшая поддержка для Trebuchet Ships, поскольку могут прикрывать их и с воздуха. Рекомендуются соотношение: на один Trebuchet Ship пять Harpoon Ships.

FlagShip

Где строится: Sea Fort

Цена: 1237

Время: 440

Здоровье: 6112

Скорость: 3,3

Урон: 413D

Damage Rate: 138

Дальнобойность: 450

Ценен, лишь тем, что только FlagShip может строить Floating Towers. Другое применение флагманского корабля – может построить дополнительный Sea Fort где-то в открытом океане, куда не могут добраться ни Кирена, ни жрица.

Transport Ship

Где строится: Sea Fort

Цена: 2333

Время: 230

Здоровье: 8650

Скорость: 2,5

Урон: 282D

Damage Rate: 157

Дальнобойность: 580

Превосходное транспортное средство: очень вместительное и обладает огромным запасом прочности. Как приятно загрузить на него группу берсерков и высадить их где-нибудь в тылу противника! При необходимости пустой транспортный корабль может послужить неплохим щитом для остальных кораблей: примет на себя массу ударов, прежде чем потонет.

Man of War

Где строится: Sea Fort

Цена: 2656

Время: 185

Здоровье: 7630

Скорость: 3,1

Урон: 1332D

Damage Rate: 342

Дальнобойность: 800

Заметно дороже Harpoon Ship и не может стрелять по воздушным целям. Man of War эффективны лишь как средство защиты Trebuchet Ships от кракенов и War Galleys. Но при случае могут пройти вдоль берега и хорошенько проутюжить побережье.

Trebuchet Ship

Где строится: Sea Fort

Цена: 5843

Время: 374

Здоровье: 3288

Скорость: 1,8

Урон: 1845D

Damage Rate: 369

Дальнобойность: 2537

Составляют ядро флота Веруны. С их помощью можно «вынести» практически любую базу противника, поскольку Trebuchet'ы стреляют на несколько игровых экранов. Наводчика-



ми лучше всего использовать птичек. Если вы ранее где-то заметили Sacred Site, но не смогли ее занять, то полезно вести по этому месту принудительный огонь. Это уничтожит Lodestone противника, если он там был. Trebuchet'ы Веруны немного уступают по дальности стрельбы аналогу Арамона, зато ДВИЖУТСЯ (и перезаряжаются немного быстрее).

Citadel

Кем строится: Priestess

Цена: 8192

Время: 1655

Здоровье: 28852

Здание для производства юнитов 3-го уровня.

Bastion

Кем строится: Priestess

Цена: 7255

Время: 655

Здоровье: 17975

Урон: 1150D

Damage Rate: 359

Дальнобойность: 580/150

Крутое сооружение, но и стоит недорого. Пожалуй, самое эффективное из всех защитных сооружений всех рас. Хотя и имеет огромный запас прочности, но лучше держите жрицу где-нибудь неподалеку, чтобы вовремя отремонтировать бастион. Не мешает обнести бастион снаружи стенами, чтобы к нему вплотную не подобрался крутые вояки типа Blade Demons или Knights.

Mortar

Кем строится: Priestess

Цена: 5546

Время: 712

Здоровье: 2050

Урон: 1587D

Damage Rate: 317

Дальнобойность: 1450

Интересное сооружение: только Trebuchet бьет дальше мортиры. Мортира не очень-то годится в качестве защитного средства, поскольку запас прочности оставляет желать много лучшего. Мортиру быстренько порубит на кусочки даже горстка юнитов первого уровня, если подберется к ней вплотную. Но у мортиры есть интересное применение: используйте ее для осады вражеских крепостей, если Trebuchet Ship не может подойти достаточно близко. Только позаботьтесь о должной защите мортиры.

Floating Tower

Кем строится: FlagShip

Цена: 3608

Время: 374

Здоровье: 9147

Урон: 1089D

Damage Rate: 363

Дальнобойность: 710/150

По сути, это стационарный Harpoon Ship: плавающая башня наносит

тот же урон, но имеет при этом гораздо больший запас прочности. Относительно высокая цена, но стоит потратить ману. Прекрасное средство для защиты от авианалетов противника, при случае постреляет и по кораблям, и по наземным силам противника (если те подвернутся). Единственный серьезный недостаток – можно строить только на воде.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Musketeer

Где строится: Citadel

Цена: 745

Время: 122

Здоровье: 1420

Скорость: 1,25

Урон: 693D

Damage Rate: 112

Дальнобойность: 550

Все бы хорошо: мушкетеры почти не промахиваются и наносят одним выстрелом очень сильный урон. Но чертовски долго перезаряжаются, да и со зрением у них слабовато. Из-за этого мушкетеры не могут составлять костяк армии Веруны, хотя могут служить солидной поддержкой практически в любой ситуации.

Berserker

Где строится: Citadel

Цена: 682

Время: 115

Здоровье: 2884

Скорость: 2,5

Урон: 760D

Damage Rate: 633

Дальнобойность: 40

Их не зря называют сумасшедшими: несутся с большой скоростью и наносят огромное повреждение за короткое время (по damage rate берсерки

занимают одно из первых мест). Однако весьма недолговечны (в этом отношении им очень далеко до Knights и Blade Demons), зато очень дешевы (опять же в сравнении с рыцарями или демонами). Успех налетов с помощью берсерков заключается в том, чтобы как можно быстрее добежать до цели и порубить ее как капусту.

Amazon Knight

Где строится: Citadel

Цена: 1136

Время: 159

Здоровье: 2200

Скорость: 2,7

Урон: 301D

Damage Rate: 251

Дальнобойность: 320

Главная ценность амазонок – высокая скорость в сочетании с возможностью стрельбы из лука. Заставьте их кружить около противника, и они осыплют его градом стрел, оставаясь при этом почти неуязвимыми благодаря своей скорости. Хорошо сочетаются с берсерками в быстрых опустошительных набегах.

Dirigible

Где строится: Citadel

Цена: 1611

Время: 185

Здоровье: 4079

Скорость: 1,5

Урон: 1270D/161D

Damage Rate: 635

Дальнобойность: 200/450

Дирижабли имеют гигантский радиус видимости, а потому считаются, главным образом, разведывательными юнитами. Но не забывайте о том, что дирижабли обладают двумя видами оружия: слабыми стрелами и вну-





шительными бомбами. Разрыв одной бомбы способен уложить любого стрелка первого уровня. Кроме того, дирижабли движутся быстрее, чем почти любой пеший юнит.

Поэтому не пренебрегайте дирижаблями. Группой дирижаблей можно хорошенько проутюжить противника, особенно если он не готов к такого рода атаке.

В конце концов, можно просто налететь на базу противника и «вынести» все его Lodestones и здания, производящие юниты, а наземные юниты довершат разгром противника.

Crusader

Где строится: Citadel
Цена: 1069
Время: 196
Здоровье: 4325
Скорость: 1,5
Урон: 615D
Damage Rate: 342
Дальнобойность: 80

Крестоносцы обладают недюжинным здоровьем, однако в большинстве ситуаций оказываются менее эффек-

тивными, чем берсерки, из-за малой подвижности и в 2 раза меньшего Damage Rate. Крестоносцев полезно использовать разве что в качестве щита, чтобы сдержать массовый натиск противника.

Priest of Lihr

Где строится: Citadel
Цена: 5292
Время: 911
Здоровье: 2755
Скорость: 1,1
Магия: Water Ball
Урон: 799D
Damage Rate: 380
Дальнобойность: 355

Строительный юнит. Только Жрец Лира может ставить Divine Lodestone и вызывать легендарное существо расы. Тем и ценен. В качестве боевого юнита явно слабоват (по крайней мере, в сравнении с верховным жрецом Арамона).

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Sea Dragon

Кем строится: Priest of Lihr
Цена: 49287
Время: 9654
Здоровье: 23988
Скорость: 8,0
Магия: Fire Breath/Water Ball/Tsunami
Урон: 795D/795D/3150D
Damage Rate: 265
Дальнобойность: 525/800/450

Одним драконом много не повоюешь. Тем не менее, морской дракон – прекрасная поддержка как для дирижаблей, так и для сухопутных частей.

Divine Lodestone

Кем строится: Priest of Lihr
Цена: 7655
Время: 1119

Здоровье: 15092

Дает маны: +20/+40/+60

Запас маны: 2000

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.

Pillar of Light

Кем строится: Priest of Lihr
Цена: 3008
Время: 1899
Здоровье: 1800

Служат для более быстрого восстановления здоровья юнитов (лечат всех, кто оказался поблизости). При относительно невысокой цене строятся ужасно долго.

Имеет смысл использовать Pillar of Light только в том случае, если ваши крупные силы постоянно скапливаются на маленьком пятнышке (например, при игре на картах маленького размера).

Angel of Lihr

Здоровье: 28987
Скорость: 1,5
Оружие: Trident of the Angel/Water Vortex
Урон: 5600D, 56M/2200D, 22M
Damage Rate: 2074
Дальнобойность: 40/150
Божество расы Веруна.

ЗОН (ВОЗДУХ)

Зон – самая мобильная раса. У нее просто нет зданий по производству юнитов, и все дело производства и строительства возложено на жрецов (из-за этого их число увеличено до четырех).

Это одновременно плюс и минус: нет конкретной привязки к какой-то базе (хотя какой-то аналог базы остается: ведь вам надо защищать ваши Lodestones), но и управлять производством становится несколько труднее; кроме того, жреца убить легче, чем разрушить здание.

У Зона больше всего летающих тварей, однако не думайте, что вся сила этой расы заключается в ее воздушном флоте.

При всем многообразии летающих тварей среди них не найдется явно выраженного крутого лидера, на которого можно было бы сделать ставку в игре. Костяк армии Зона рекомендуется делать из дешевых, но достаточно сильных троллей и хантеров, «разбавляя» их Jungle Orcs.

Птицы Рух позволят вам быстро перебрасывать армию с места на место, осуществляя хитрые маневры, а «каменные гиганты» снесут любую крепость. Дрейки и грифы послужат огневой поддержкой с воздуха и поработают в качестве разведчиков-наводчиков.

Раса Зона не умеет строить крепостных стен, но ряд дешевых Sacred Fires может с успехом послужить той же цели.





МОНАРХ

Thirsha

Здоровье: 9244

Скорость: 2,5

Магия: Lightning/Lightning Ball/Wind Wave

Урон: 1031D/1455D/5000D

Damage Rate: 257

Дальнобойность: 500/500/150

Тирша умеет летать и обладает весьма разрушительной магией, бьющей по площадям, – Wind Wave. Это сочетание делает ее весьма солидным боевым юнитом: засеките крупное скопление войск противника, подведите туда Тиршу, сбросьте Wind Wave и сразу же улетайте. Только учтите, что Тирша обладает самым плохим здоровьем из всех монархов, поэтому в поединке проиграет любому из них. Тирша может ставить Death Totems в каких-нибудь экзотических местах (например, на вершинах гор) и тем самым доставлять некоторые (порой крупные) неприятности противнику.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Lodestone

Кем строится: Thirsha, Beast Handler, Beast Tamer или Beast Lord

Цена: 492

Время: 159

Здоровье: 5680

Первичный источник маны.

Sacred Fire

Кем строится: Thirsha или Beast Tamer

Цена: 214

Время: 100

Здоровье: 845

Священный огонь способствует более быстрому излечению ваших юнитов, находящихся около него. Sacred Fire очень дешев, так что смело

штампуйте несколько штук, когда разбиваете временный лагерь. Кроме того, у Sacred Fire есть еще одно неожиданное применение: цепочка «священных огней» может послужить стеной, которая хотя бы на недолгое время может сдержать внезапный натиск melee-юнитов.

Beast Handler

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 1685

Время: 455

Здоровье: 1401

Скорость: 1,2

Урон: 180D

Damage Rate: 90

Дальнобойность: 100

Строительный юнит первого уровня. Незначительно вооружен.

Bat

Кем строится: Beast Handler

Цена: 292

Время: 292

Здоровье: 142

Скорость: 3,9

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Летучие мыши – дешевые разведчики. Не обладают большим радиусом видения, зато «радарное покрытие» весьма значительное.

Hunter

Кем строится: Beast Handler

Цена: 311

Время: 115

Здоровье: 1254

Скорость: 1,8

Урон: 270D

Damage Rate: 93

Дальнобойность: 422

Замечательный дешевый стрелок. Вкупе с троллями хантеры составляют ударный кулак Зона.

Troll

Кем строится: Beast Handler

Цена: 354

Время: 89

Здоровье: 3514

Скорость: 1,0

Урон: 450D

Damage Rate: 281

Дальнобойность: 34

Прекрасный боец за невысокую цену. Толпы троллей составляют костяк армии Зона.

Goblin

Кем строится: Beast Handler

Цена: 173

Время: 78

Здоровье: 1211

Скорость: 1,4

Урон: 181D

Damage Rate: 157

Дальнобойность: 50

Гоблины явно уступают троллям: стоят вдвое дешевле, а вот здоровье и урон хуже в 2,5 раза. Этот недостаток не компенсирует даже несколько большая скорость гоблинов.

Beast Tamer

Кем строится: Beast Handler или Beast Lord

Цена: 3540

Время: 789

Здоровье: 1751

Скорость: 1,21

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Строительный юнит. Производит существ второго уровня. Обратите внимание, что Beast Tamer совершенно безоружен, в отличие от остальных жрецов расы.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Beast Lord

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 5887

Время: 585

Здоровье: 4300

Скорость: 1,55

Урон: 200D

Damage Rate: 125

Дальнобойность: 500

Строительный юнит 3-го уровня. Весьма слабо вооружен.

Death Totem

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 5582

Время: 610

Здоровье: 13432

Урон: 492D

Damage Rate: 223

Дальнобойность: 607

Единственное защитное сооружение Зона. Дорогое, но и довольно



прочное. Гораздо эффективнее сторожевых башен остальных рас, но хуже прочих защитных сооружений второго уровня. Благодаря малым размерам могут уместиться на крохотных пятках. Только следите за тем, чтобы никакие препятствия не мешали Death Totem'у: он бьет по прямой.

Gryphon

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 859

Время: 169

Здоровье: 1911

Скорость: 3,7

Урон: 340D

Damage Rate: 100

Дальнобойность: 510

Грифы весьма слабоваты, им приходится долго кружить даже над весьма слабой целью, чтобы ее уничтожить. Зато обладают хорошей маневренностью. Они могут скорее отвлечь врага, чем нанести ему серьезный удар.

Harpy

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 2562

Время: 333

Здоровье: 913

Скорость: 3,5

Оружие: Mind Control

Дальнобойность: 300

Единственное оружие гарпий – гипнотический взгляд. Таким путем они могут переманивать врага на свою сторону. Заманчиво завладеть с помощью гарпий жрецом другой расы и тем самым получить доступ к новым юнитам! Только сделать это непросто, учитывая весьма хилое здоровье гарпий (разве что они где-то заловят безоружную жрицу Веруны). По этой же причине гарпии совершенно не подходят для

наступательных операций. А вот в обороне могут пригодиться. К примеру, вдруг возле вашей базы объявилась парочка Blade Demons. Нет проблем: переманите одного из них на свою сторону, и демоны нейтрализуют друг друга. (Blade Demons совершенно безвредны для гарпий, так как не могут атаковать воздушные цели.) Полезно иметь на всякий случай парочку гарпий, но не более.

Basilisk

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 1784

Время: 271

Здоровье: 900

Скорость: 1,7

Оружие: Turn to Stone

Дальнобойность: 300

Базилиски своим взглядом обращают в камень любой юнит противника – это единственное их оружие. При этом полностью истощается их личный запас маны (правда, он весьма быстро восстанавливается). Но невысокая дальнобойность в сочетании с очень слабым здоровьем (самые хилые юниты в игре, не считая птичек-разведчиков) резко снижает их ценность и делает их совершенно непригодными в наступательных операциях. Базилиски еще могут сгодиться при обороне базы, особенно если стоят в узких проходах.

Kraken

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 768

Время: 145

Здоровье: 4101

Скорость: 3,1

Урон: 790D

Damage Rate: 376

Дальнобойность: 400

Морские чудовища кракены – прекрасное средство для борьбы с флотом противника: хорошая убойная сила и отменное здоровье в сочетании с приличной скоростью и невысокой ценой. Кроме того, обладают приличным «радарным покрытием». Кракены стреляют особыми пузырями – это баллистическое оружие, которое равным образом применимо и против наземных юнитов, если те имели неосторожность появиться на побережье.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Shaman

Кем строится: Beast Lord

Цена: 6899

Время: 905

Здоровье: 2341

Скорость: 1,3

Урон: 626D

Damage Rate: 195

Дальнобойность: 407

Высший жрец, который может строить Divine Lodestones и созывать легендарное существо расы. Шамана лучше даже оставлять в рядах дерущейся армии, тогда как прочих жрецов рекомендуется отводить в тыл. Дело в том, что шаман увеличивает в 1,2 раза атакующие и защитные характеристики всех юнитов, находящихся возле него. Кроме того, шаман довольно эффективно бьет своей молнией и тем самым может постоять за себя.

Drake

Кем строится: Beast Lord

Цена: 3004

Время: 379

Здоровье: 2786

Скорость: 3,5

Урон: 721D

Damage Rate: 160

Дальнобойность: 500

Боец из дрейка посредственный, а вот цена его высока. Поэтому дрейки не могут составлять костяк армии Зона. Но всегда полезно иметь небольшую группу дрейков (в смеси с грифами). Мгновенно перебрасывая дрейков, ими можно «затыкать» неожиданно возникающие дыры или просто вести разведку, наводя Stone Giants на цели. Наконец, можно совершать дерзкие налеты на тылы противника, уничтожая слабо охраняемые Lodestones.

Stone Giant

Кем строится: Beast Lord

Цена: 2951

Время: 425

Здоровье: 10310

Скорость: 0,8

Урон: 1269D, 381Dr

Damage Rate: 333

Дальнобойность: 900

«Каменные гиганты» обладают колоссальным здоровьем и могут смести любую крепость. Бросают «камешки» на огромные расстояния, однако им

требуется наводчик, так как у самих гигантов небольшой радиус видения. По движущимся целям промахиваются почти всегда. Наибольшая опасность для Stone Giants – группа быстро движущихся melee-юнитов (например, берсерков): подбегут и изрубят, так как в ближнем бою гиганты явно не на высоте. Досадно, что гиганты ползут как черепахи, причем не могут взбираться на более-менее крутые склоны. И этот недостаток никак не преодолеть, поскольку птицы Рух просто не способны перевозить гигантов.

Roc

Кем строится: Beast Lord
Цена: 819
Время: 126
Здоровье: 2100
Скорость: 3,9
Урон: 0
Damage Rate: 0
Дальнобойность: 0

Птица Рух – весьма полезное транспортное средство. Как приятно быстренько забросить армию троллей и хантеров в тыл противника! Только учтите, что птица Рух не имеет никакого оружия, поэтому выделяйте ей в сопровождение грифов и дрейков.

Jungle Orc

Кем строится: Beast Lord
Цена: 1397
Время: 195
Здоровье: 4612
Скорость: 1,3
Урон: 999D
Damage Rate: 570
Дальнобойность: 45

Стоят в 4 раза дороже троллей, а сильнее их только в 2 раза; да и выигрыш по здоровью составляет только 30 %. Поэтому Jungle Orcs не могут вы-

теснить троллей, однако ими полезно «разбавлять» толпу хантеров и троллей.

Wisp

Кем строится: Beast Lord
Цена: 1300
Время: 245
Здоровье: 1375
Скорость: 4,0
Урон: 520D
Damage Rate: 173
Дальнобойность: 500

На бумаге выглядит крутой птичкой (если смотреть на характеристики), но на практике очень неэффективна, поскольку часто промахивается, стреляя своими молниями.

Правда, ее точность возрастает при стрельбе по воздушным целям (парадоксально, но факт), но не будете же вы держать целую армию Wisps только для борьбы с воздушным флотом противника!

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Divine Lodestone

Кем строится: Shaman
Цена: 6556
Время: 1101
Здоровье: 15092

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.

Ancient Dragon

Кем строится: Shaman
Цена: 47114
Время: 9355
Здоровье: 23759
Скорость: 8,0
Магия: Fire Breath/Lightning Ball/Shock Ring
Урон: 851D/774D, 1548Dr/2400D
Damage Rate: 283
Дальнобойность: 600/750/450

«Древний Дракон», конечно, крут, но не лучше ли построить за те же деньги 16 Stone Giants?

Впрочем, все зависит от географии карты: иногда полезней иметь воздушного лидера.

Wrath of Tammuz

Здоровье: 23500
Скорость: 4,5
Оружие: Hurricane
Урон: 2400D, 24M
Damage Rate: 2400
Дальнобойность: 200

Верховное божество расы Зон.



TAROS (ОГОНЬ)

Такого обилия магических юнитов нет ни у одной расы. Тем не менее, вся сила Тароса зиждется на двух крутых демонах: melee-маньяке Blade Demon и дальнобойном Fire Demon, ни один из которых не обладает магией. Из всех магических юнитов эффективную поддержку оказывает только Fire Mage с его бьющим по площадям Fire Storm. Драконы Тароса (Sky Knights) – самые сильные летающие юниты в игре, но они весьма дороги и оправдывают затраты на их строительство лишь при достижении статуса ветерана.

У Тароса целых три здания для производства юнитов (вместо двух для прочих рас), зато любое здание может строить как монарх, так и жрец.

МОНАРХ

Lokken

Здоровье: 16000
Скорость: 1,5
Магия: Fire Ball/Guided Fire Ball/Fire Wave
Урон: 790D/1020D/5000D
Damage Rate: 316
Дальнобойность: 420/400/120

Локен может становиться невидимым (cloak)! Для этого надо щелкнуть по клавише К на клавиатуре. При этом он вовсе не расходует маны, если остается неподвижным. Но если начинает двигаться в состоянии cloaked, то потребляет личную ману очень быстро. Локен – самый медленный из всех монархов.





ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Wall

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 109

Время: 95

Здоровье: 4000

Фрагмент крепостной стены.

Gate

Кем строится: Lokken

Цена: 421

Время: 165

Здоровье: 15666

Ворота, пропускающие свои юниты и захлопывающиеся перед неприятелем.

Lodestone

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 299

Время: 85

Здоровье: 5680

Первичный источник маны.

Gaged Demon

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 2695

Время: 285

Здоровье: 4608

Скорость:

Урон: 245D

Damage Rate: 106

Дальнобойность: 490

Все бы ничего, но ужасно дорого стоит при своей низкой убойной силе. Лучше использовать Mage Towers в качестве защитных сооружений.

Однако полезно иметь на своей базе парочку Caged Demons по двум причинам.

Первая: Caged Demons обладают значительным «радарным покрытием».

Вторая: плюются «самонаводящимся» (guided) огнем, так что запросто могут сжечь неосторожных птичек-разведчиков, которые обычно увертываются от разрядов Mage Towers.

Cabal

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 1688

Время: 512

Здоровье: 16558

Здание для производства юнитов 1-го уровня.

Zombie

Где строится: Cabal

Цена: 156

Время: 75

Здоровье: 1111

Скорость: 1,0

Урон: 350D

Damage Rate: 212

Дальнобойность: 50

Неплохая сила удара при низкой стоимости. Однако зомби очень медлительны и слабоваты. Их десять раз успеют перестрелять, прежде чем они дотащатся до своей цели.

Gargoyle

Где строится: Cabal

Цена: 185

Время: 102

Здоровье: 143

Скорость: 3,9

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Сравнительно быстрая птичка – дешевый «камикадзе» для разведки.

Executioner

Где строится: Cabal

Цена: 296

Время: 105

Здоровье: 2611

Скорость: 1,15

Урон: 420D

Damage Rate: 280

Дальнобойность: 85

Хороший melee-юнит. Немного лучше Swordsman и Warrior.

Black Knight

Где строится: Cabal

Цена: 722

Время: 203

Здоровье: 1700

Скорость: 2,9

Урон: 189D

Damage Rate: 67

Дальнобойность: 300

Неоправданно высокая цена за низкую силу удара. Кроме того, «Черные Рыцари» строятся долго и обладают слабым здоровьем.

Их преимущество в скорости может пригодиться лишь в редких случаях (например, если «достала» артиллерия противника). Поэтому Executioner – более лучший выбор в большинстве случаев.

Dark Mason

Где строится: Cabal, Abyss и Temple

Цена: 615

Время: 175

Здоровье: 1200

Скорость: 1,45

Основной строительный юнит. Ничем не вооружен.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Abyss

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 5687

Время: 1411

Здоровье: 23020

Здание для производства юнитов 2-го уровня.

Mage Tower

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 7951

Время: 705

Здоровье: 17189

Урон: 1350D

Damage Rate: 355

Дальнобойность: 500

Основное защитное сооружение Тароса. Только учтите, что Mage Towers бьют своими зарядами по прямой и не могут перебивать через любые препятствия.



Weather Witch

Где строится: Abyss

Цена: 1403

Время: 232

Здоровье: 1000

Скорость: 1,35

Магия: Tornado/Thunderbolt/Ice Storm

Урон: 50/492/555

Damage Rate: 12

Дальнобойность: 150/225/300

Ведьмы обладают мощным заклинанием Ice Storm, бьющим «снежками» по солидной площади. Этими «снежками» можно закидать целую армию. Только ведьме сначала надо подобраться на достаточно близкое расстояние, что весьма проблематично, поскольку скорость ведьмы невысока, да и здоровье оставляет желать много лучшего.

Fire Demon

Где строится: Abyss

Цена: 1189

Время: 204

Здоровье: 3000

Скорость: 1,0

Урон: 600D

Damage Rate: 187

Дальнобойность: 900

«Огненный демон» – это, по сути, артиллерийский юнит: плюется огнем на огромное расстояние, обладая приличной убойной силой. При этом Fire Demon не такой уж медлительный, как артиллерия других рас. У огненного демона очень высокая точность стрельбы, потому что его огонь самонаводящийся. От этого огня мало кто способен увернуться, даже стремительно летящие птички-разведчики. Огненному демону нет равных, пока битва идет в «чистом поле», потому что огонь демона не перелетает через препятствия.

Iron Beak

Где строится: Abyss

Цена: 1863

Время: 352

Здоровье: 920

Скорость: 3,5

Урон: 807D

Damage Rate: 252

Дальнобойность: 200

Iron Beak – своего рода бомбардировщик, так как эта птичка кидается яйцами. Весьма хрупка и частенько промахивается по движущимся целям. Только иногда может оказать ценную поддержку.

Skeleton Archer

Где строится: Abyss

Цена: 677

Время: 125

Здоровье: 900

Скорость: 1,2

Урон: 355D

Damage Rate: 131

Дальнобойность: 450

Лучники-скелеты очень точно стреляют, обладая приличной силой удара и неплохой дальностью. Благодаря их малым размерам можно сконцентрировать большую ударную силу на небольшой площади. Однако лучше всего лучников-скелетов применять при обороне базы, так как со здоровьем у них слабовато.

**ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ
Temple**

Кем строится: Lokken и Dark Mason

Цена: 8251

Время: 1844

Здоровье: 29941

Здание для производства юнитов 3-го уровня.

Dark Priest

Где строится: Temple

Цена: 6552

Время: 1282

Здоровье: 4000

Скорость: 5,0

Магия: Lightning/Ball Lightning/Fire Bomb

Урон: 750D/925D/825D

Damage Rate: 214

Дальнобойность: 275/600/600

Летающий строительный юнит. Только Dark Priest может строить Divine Lodestone и вызывать черного дракона. Dark Priest также очень хорош в качестве боевого юнита: высокая скорость и маневренность в сочетании с набором сильных заклинаний. Очень опытный Dark Priest может в два счета забить легендарное существо расы, если то еще не успело набраться опыта. Только «Черный Жрец» очень дорого стоит.

Blade Demon

Где строится: Temple

Цена: 1644

Время: 254

Здоровье: 6500

Скорость: 1,9

Урон: 570D

Damage Rate: 427

Дальнобойность: 100

Настоящий melee-маньяк: громадный запас здоровья, высокая скорость и сильный удар сабли. Все это при относительно невысокой цене. С помощью группы Blade Demon'ов можно эффективно прорывать первые ряды противника. Хороши они и в защите в качестве прикрытия к Fire Demons. Из Blade Demons можно делать киллеров для монарха: если полдюжины доберутся до монарха, считайте, что тому крышка. Монарх не сможет убежать, так как демоны опережают его по скорости.

Fire Spout

Где строится: Temple

Цена: 944

Время: 175

Здоровье: 3000

Скорость: 1,2



Урон: 610D

Damage Rate: 203

Дальнобойность: 255

Единственная «изюминка» этих жуков – способность становиться невидимыми (cloak) на некоторое время. Благодаря этому можно устраивать неожиданные нападения, отвлекая крупные силы перепуганного противника, а тем временем наносить основной удар в каком-нибудь другом месте. Не надейтесь, что сможете нанести серьезный удар противнику только с помощью группы Fire Spouts: «огненные жуки», обладая большими размерами и малой дальностью, зачастую топчутся на месте, мешая друг другу.

Ghost Ship

Где строится: Temple

Цена: 804

Время: 179

Здоровье: 2300

Скорость: 2,0

Урон: 311D

Damage Rate: 88

Дальнобойность: 485

Единственное транспортное средство в армии Тароса. Только этим Ghost Ship и ценен. У него также неплохая скорость (по сравнению с сухопутными силами) и хороший запас прочности. Только не надейтесь завоевать весь мир только ордой Ghost Ships. Подходят также в качестве патрульных и разведчиков.

Sky Knight

Где строится: Temple

Цена: 3221

Время: 331

Здоровье: 4400

Скорость: 4,5

Урон: 790D

Damage Rate: 263

Дальнобойность: 600

Это попросту дракон. Самый сильный из всех воздушных юнитов всех рас. Но не думайте, что это суперюнит: десяток Crossbowmen «вынесут» дракона, хотя стоят столько же, сколько и он. Но сила дракона заметно возрастает, когда он обретает статус ветерана.



Fire Mage

Где строится: Temple

Цена: 2308

Время: 328

Здоровье: 3500

Скорость: 1,9

Магия: Death Breath/Fire Swirl/Fire Storm

Урон: 469D/800D/300D

Damage Rate: 246

Дальнобойность: 200/1200/447

Это действительно крутой юнит по части магии массового разрушения. Его Fire Storm слабее Ice Storm ведьмы, зато Fire Mage заметно быстрее движется, обладает в 3 раза большим здоровьем и может применять заклинания на больших расстояниях. Поэтому шансы удачного использования «огненного мага» значительно выше, чем ведьмы. Учтите также, что Fire Mage становится заметно сильнее по мере накопления опыта: он уже может 2–3 раза подряд применять Fire Storm. Fire Mage пригодится при любой тактике игры.

Mind Mage

Где строится: Temple

Цена: 2947

Время: 419

Здоровье: 3800

Скорость: 1,65

Магия: Mind Control/Area Mind Control

Дальнобойность: 300/199

Забавный юнит. Единственная его сила – переманивать противника на свою сторону. Но успех операции не гарантируется (чем выше уровень юнита, тем больше вероятность провала). никоим образом не подходит для стандартных боевых операций (возни много, а эффекта мало, да он и не гарантируется). Разве что удастся перевербовать жреца противника и тем самым

получить доступ к принципиально иным юнитам.

Lich

Где строится: Temple

Цена: 744

Время: 139

Здоровье: 3600

Скорость: 1,0

Урон: 800D, 160U

Damage Rate: 296

Дальнобойность: 60

Личи медленно движутся, и со зрением у них слабовато. Зато умеют плавать, весьма дешевы и наносят удар по площадям на значительном радиусе, выпуская смертоносное облако. Облако поражает всех, но на «нежить»

(undead) воздействует гораздо слабее (урон – 160 вместо 800). При удачном раскладе и хорошей сноровке с помощью нескольких личей можно уничтожить солидную армию противника.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Divine Lodestone

Кем строится: Dark Priest

Цена: 7399

Время: 1055

Здоровье: 15092

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.

Black Dragon

Где строится: Dark Priest

Цена: 44587

Время: 8888

Здоровье: 23946

Скорость: 9,0

Магия: Fire Breath/Fire Ball/Ring of Fire

Урон: 796D/796D, 1592Dr/2025D

Damage Rate: 318

Дальнобойность: 625/675/450

Замечательный лидер для Sky Knights.

Spawn of Belial

Здоровье: 29999

Скорость: 1,8

Оружие: Claws of Belial/Fire Vortex

Урон: 5500D, 55M/2321D, 23M

Damage Rate: 2115

Дальнобойность: 40/200

Божество расы Тарос.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

1. All Hell Broken Loose

Уже 500 лет войска Арамона ведут безнадежную войну против войск некромансера. Но вот появляется посланник Эмен (Emen) в сопровождении небольшого отряда. Что же произойдет дальше?



Задача: разыскать город Abiad и войти в него. Доставить Эмена к колодезю. Эмен должен остаться в живых.

Совсем простенькая миссия. Это даже не миссия, а «освоение интерфейса». Объедините все юниты в одну формацию и двигайтесь на север. По пути можно уничтожать всякую нечисть, которая подвернется под руку. Это дело вкуса. Можете даже немного побродить по окрестностям. Войдя в город, поверните на восток. Там и будет колодезь.

2. Victims, not Victors

Впервые войска Арамона одержали блестящую победу! Некромансер встревожен и посылает вам навстречу усиленный отряд.

Задача: добраться до гарнизона и войти в него. Эмен должен остаться в живых.

Эта миссия ничуть не сложнее предыдущей. Гарнизон находится на севере. Обеспечить безопасность Эмена – плевое дело (на всякий случай его можно держать в центре армии).

3. Order Overturned

Залог победы Арамона – в единении с войсками Веруны. Необходимо установить водное сообщение.

Задача: посадить Жореса (Joreth) с сопровождающей его армией на корабли и отправиться к берегам Веруны.

Столь же легкая миссия. Выйдя из гарнизона, направляйтесь на север, пока не наткнетесь на сторожевую башню (archer tower). Как только Жорес приблизится к башне, к вам подойдут два корабля. Сажайте на них всех и плывите на северо-восток.

4. The Wedge

Враг не дремлет. Летающие твари Зона атакуют портовые города Веруны.

Задача: атаковать порт и уничтожить всех солдат и все корабли.

В вашем распоряжении отряд из десятка дрейков. Это довольно мощные летающие твари. Объедините их в одну группу и летите на запад. Принцип простой – расправляться с врагом поодиночке. Сначала уничтожьте сторожевую башню, затем принимайтесь за корабли. Напоследок – солдаты на берегу.

5. Black Peace

Войска некрмансера поднимают голову.

Задача: уничтожить всех солдат противника.

Первая миссия, где вы начинаете что-то строить. Первым делом произведите Dark Masson (в Cabal). С его помощью поставьте два Lodestones на свободные Sacred Sites. Благодаря этому мана потечет к вам рекой: ее по-

тока хватит для непрерывного производства Black Knights. Наштампуйте дюжину «черных конников» и отправляйтесь всей ватагой «наводить шмон» в соседней деревне (к югу от вас).

6. Jungle Screams

Кирена, правительница Веруны, обеспокоена недавним налетом дрейков на портовые города. Она посылает экспедиционный флот, дабы установить форпост на ближайших землях Зона.

Задача: проплыть по излучине реки и высадиться на песчаный пляж (к северу). Построить четыре сторожевые башни, отразив атаки противника. Жрица (priestess) и флагманский корабль (flagShip) должны уцелеть.

Проще всего высадиться на самую кромку песчаного пляжа, и пусть жрица там поставит все четыре сторожевые башни под прикрытием своих войск. Впрочем, эта миссия очень легкая, и «для остроты ощущений» вы можете сами пройти вглубь территории, вырезая попадающегося врага. Там же можно застолбить и парочку Sacred Sites (просто так). Миссия сразу же закончится, как только будут построены все четыре башни.

7. Cleansing

Зон принимает контрмеры.

Задача: сбросить войска Веруны с плацдарма, уничтожив все сторожевые башни.

Простая миссия. Наклепайте дюжину троллей (trolls), дюжину хантеров (hunter) и ведите армию на юг, на песчаный пляж. Достаточно уничтожить только все четыре сторожевые башни, не обращая особого внимания на войска противника (разве что те начнут «кусаться»).

8. Without Mercy

Орды Тароса перешли в решительное наступление. Их предводитель Локен переправился через море и готов основать плацдарм.

Задача: уничтожить базу Арамона (все здания и всех солдат в пределах базы).

Это первая миссия, которую можно посчитать более или менее серьезной, ведь здесь вам надо «развиваться» с нуля. Но и она проходится очень просто. Пусть с самого начала Локен застолбит 2–3 Sacred Sites и построит Cabal. Произведите двух Dark Mason в помощники Локену, и пусть все они застолбят оставшиеся Sites на вашей возвышенности (только будьте поосторожнее с Site, находящейся в левом верхнем углу карты: там засада, с которой легко расправятся 5 Black Knights). Постройте еще Abyss и наладьте массовое производство Black Knights и Skeleton Archers (притока маны хватит

для непрерывного производства). Всех вновь прибывающих воинов направляйте к выходу с вашей возвышенности. Пусть Dark Mason поставит там парочку Mage Towers (на всякий случай). Как только накопится штук 30–40 Black Knights и Skeleton Archers, можно спускаться на равнину и топтать к базе Арамона, находящейся в левом нижнем углу карты. Двигайтесь не спеша, «утюжа» местность. Подойдя к базе, уделяйте основное внимание сторожевым башням – их надо уничтожить в первую очередь. Как только на территории базы не останется ни одного солдата противника, вы победили.

P. S. С равным успехом эту же миссию можно пройти с помощью 20 Iron Beaks.

9. Unseen Hands

У расы Тарос появилась секретная способность – невидимость, с помощью которой можно совершать диверсионные акции.

Задача: войти в город, найти и убить ведущего алхимика (head alchemist), а затем улизнуть по дороге, ведущей на северо-восток.

Простенькая миссия. С самого начала щелкните по кнопке «cloak» – теперь вас не видит никто, кроме тех, что находятся в непосредственной близости. Поэтому ваша задача – маневрировать, избегая близких встреч с противником. Алхимик находится на пристани, в северо-западной части города. Убить его не составит никакого труда. Правда, за вами увяжется его охрана, от которой, впрочем, не сложно отделаться. Главное – успеть выйти из города по дороге, ведущей на северо-восток.

10. Nightmare Legions

Войска Тароса продолжают свое победоносное наступление.

Задача: сровнять с землей базу Арамона и перебить всех солдат.

Эта миссия очень похожа на восьмую. Только чуть труднее, поскольку враг будет оказывать более сильное сопротивление. Но и вы получаете возможность строить новое здание – Temple – и производить там личей и Fire Spouts.

С самого начала игры пусть Lokken застолбит две Sacred Sites и построит Cabal. Произведите там Dark Masson, и пусть он поставит по одной Mage Tower возле Lodestones, так как враг не замедлит вскоре явиться. (Не пугайтесь, это будет только разведывательный отряд.) Тем временем отправьте Локена в левый верхний угол карты, где он разыщет еще одну Sacred Site и поставит третий Lodestone. Начните производство Black Knights (пока что хватит штук 5), а всю имеющуюся у вас армию направьте по узкому проходу на восток. Затем поверните на юго-восток,

где найдете еще одну Sacred Site. Застолбите ее и также поставьте возле нее Mage Tower. Теперь вам надо застолбить еще две Sacred Sites в правом верхнем углу карты. Только не пускайте туда одного Dark Masson – выделите ему двух сопровождающих рыцарей, так как в том углу карты бродят волки.

Теперь мана потечет к вам рекой. Укрепите свои рубежи, поставив еще несколько Mage Towers на особо опасных направлениях. После этого стройте Abyss и Temple и начинайте массовое производство Skeleton Archers и Fire Spouts. Как только накопите по 30 штук тех и других, можно вылезть из своего «логова» и утюжить все на своем пути. Только не спешите, и пусть Fire Spouts прикрывают стрелков-скелетов. База противника находится в нижнем углу карты (примерно посередине). Для завершения миссии необходимо уничтожить все, включая Lodestones (крепостные стены можно оставить).

P. S. Если вам больше нравятся Iron Beaks, то можно сместить базу противника с помощью 25 этих птичек.

11. Unholy Quest

Войска Тароса продолжают свое победоносное наступление.

Задача: отвоевать плато и построить там Храм (Temple of Belial). Lokken и Dark Priest должны остаться в живых.

Эта миссия даже легче предыдущей. Вы располагаете все теми же возможностями, а у противника вообще нет базы. Правда, у него с самого начала игры есть внушительный контингент войск, который он введет на плато. Плато – это то самое место (в центре экрана), где с самого начала игры находится ваш разведывательный отряд (4 юнита). Сразу же отведите этот отряд на воссоединение с основными вашими силами, так как на плато очень скоро нагрянут войска Арамона. Принцип развития тот же, что и в предыдущей миссии. «Забивайте» Sacred Site, ставьте возле нее Magic Tower и т. д., до тех пор, пока не получите приток маны около +110. Этого притока маны хватит для непрерывной генерации Skeleton Archers и Fire Spouts. Как только накопите около 30 Skeleton Archers и 15 Fire Spouts, можно идти и отбивать плато. Вам даже не обязательно убивать всех солдат противника. Главное – обеспечить безопасность Dark Priest'у, пока он будет возводить Храм на плато. Как только Храм будет построен, миссия завершится.

P. S. С тем же успехом в этой миссии можно сделать ставку на Iron Beaks.

12. The Ether's Fury

Раса Арамона изобрела пушки. Теперь они могут остановить вторжение Тароса.

Задача: выстоять под напором неприятеля.

Простая миссия, в которой вам почти ничего не надо делать. Самое главное – не трогайте пушки, они и так стоят идеально. Вам нужно слегка маневрировать остальными войсками, дабы пресекать обход с флангов.

13. Madness and Disease

Тем временем Жорес с небольшим отрядом прибыл в царство Веруны. Город Lothol находится под осадой Зона и Тароса.

Задача: доставить Жореса в город. Жорес должен остаться в живых.

Очень простая миссия, в духе самых первых миссий. Самое главное – избегать сражений. Это очень легко сделать, поскольку войска Тароса будут заняты в основном дракой с войсками Веруны. Искомый город находится в левом верхнем углу карты.

14. Unwelcome Guests

Веруна поднимает голову. В ее рядах появился командор Рикс (Rixx), который ведет флот на захват островов.

Задача: изгнать захватчиков со всех островов. Кирена (Kirena) и флагманский корабль Рикса должны уцелеть.

Пусть Кирена сразу же застолбит оба Sacred Sites и поставит Guard Tower (на случай налета грифов). Тем временем пусть флагманский корабль строит Sea Fort. Наклепайте там штук пять Harpoon Ship и посадите на них все ваше войско. Направляйтесь к самому маленькому острову и высаживайтесь на него. При огневой поддержке Harpoon Ships вы легко захватите его. Пусть Кирена застолбит Sacred Site на горе этого острова, а на песчаном пляже построит два здания Enclave.

В одном из них начните непрерывное производство Crossbowmen, в другом – Warriors. Как только ваша армия достигнет 50–60 солдат, можно отправляться на завоевание следующего острова. (Только не забудьте перед отплытием поставить Guard Tower.) Схема действий та же самая: высадка в одном месте при огневой поддержке кораблей и неторопливое продвижение вглубь острова. Забиваете Sacred Sites и доводите численность армии до прежнего уровня. Затем – третий остров.

15. Roiling Oceans

Веруна закрепляет свои позиции. Частые набеги летающих тварей Зона.

Задача: продержаться в течение 30 мин.

Базы как таковой у противника нет, зато будут регулярные налеты преимущественно грифов и дрейков (kraken'ы появятся только один раз).

Схема действий такая: подводим флагманский корабль к берегу острова, строим Enclave, там производим Priestess, затем сама жрица ставит парочку Guard Towers возле Lodestone. Одновременно начинаем производить лучников (Crossbowman). И так по всем четырем островам. Начинайте с двух маленьких (там еще надо застолбить по одной Sacred Site).

Все. Никакой флот вам не понадобится. Вглубь островов лучше не ходить. Конечно, заманчиво было бы застолбить там еще несколько Sacred Sites, но не стоит распыляться. Группируйте оборону вокруг Lodestones. Просто сидите и ждите налетов, во время которых не забывайте ремонтировать Guard Towers и маневрировать лучниками.

16. A New Fleet

Раса Веруна узнала секрет пороха от Арамона. Теперь у нее самый мощный флот.

Задача: истребить всех противников.

Эта миссия проходит под девизом «Порох решает все». Основными вашими сухопутными силами будут мушкетеры, защитными сооружениями – бастионы, а кораблями – пушечные Map of War.

По порядку. До отплытия поставьте еще две Guard Towers возле вашего Lodestone. Не спешите грузиться на корабли, так как очень скоро будет налет грифонов и дрейков. Как только будут готовы охранные башни и наступит передышка, грузитесь на корабли и направляйтесь к южной оконечности материка (левый нижний угол карты). Высаживайтесь при огневой поддержке кораблей. Пройдите чуть вперед и займите Sacred Site.

Возле этого места вам надо обосновать базу. Ставьте Enclave, производите priestess. Пусть жрица в первую очередь построит бастион (Bastion), так как вы уже начнете ощущать нехватку боевой мощи (будут все время беспокоить дрейки). С постройкой бастиона проблема защиты практически снимается: пушки бастиона стреляют очень точно и за один выстрел укладывают дрейку. Кроме того, бастион существенно расширяет радиус видимости.

Затем стройте цитадель (Citadel) и начинайте массовое производство мушкетеров. Мушкетеры практически не промахиваются, только имеют весьма малый радиус видимости. Поэтому полезно «разбавлять» их другими войсками с лучшим зрением. Тем временем можно произвести еще одну жрицу и отправить ее на тот остров, с которого вы начали свою игру. Пусть она построит там бастион, тогда за первый Lodestone вы можете совершенно не опасаться.

С группой около 30 мушкетеров можно углубиться на запад в горы и отбить еще одно Sacred Site. В качестве охраны к новому Lodestone достаточно поставить один бастион. Всю группу мушкетеров (пополняйте ее по мере надобности) можно снять с этого места и вести дальше на север. Таким же образом вы отобьете еще две Sacred Sites и перебьете все сухопутные силы противника.

Останутся только морские твари – krakken. Так что теперь стройте Sea Fort и наклепайте штуки 3–5 Man of War. С помощью них вы без труда очистите и морские просторы.

P. S. При желании эту миссию можно пройти вообще без сухопутных сил, используя только Trebuchet Ships и Man of War. Птички послужат им наводчиками.

17. Walking Towers

Остановить продвижение войск Веруны могут только «каменные гиганты».

Задача: найти Stone Giants и с их помощью разгромить базу Веруны на северо-западе.

«Каменных гигантов» вы найдете в правом нижнем углу карты (4 штуки). Не составит никакого труда с их помощью разгромить базу Веруны, благо что гиганты могут швырять камни через крепостные стены. Можно целиться прямо по мини-карте.

18. War

Победа Зона оказалась временной. Войска Веруны продолжают прибывать и прибывать. Развернулась настоящая война.

Задача: сдерживать натиск противника и уничтожить его.

Первым делом займите еще три Sacred Sites (итого у вас будет пять). Теперь надо создать надежную оборону, так как войска Веруны попрут буквально через пару минут. Все Lodestones вы все равно отстоять не сможете, так что сконцентрируйте свою оборону вокруг верхних трех. Штампуйте самые дешевые войска, лучше всего хантеров с их возможностью дальнего боя. Не мешало бы еще сотворить штук 5 krakken'ов и рассредоточить их вдоль побережья.

Неприятель пойдет одновременно с трех направлений, высаживаясь с кораблей в верхней и нижней частях карты и в центре через брод. Ваша задача – «стоять насмерть» возле Lodestones и не увлекаться преследованием противника.

Как только первая волна схлынет, займитесь производством более солидных тварей – грифов и дрейков (особенно последних). Когда накопите их штук 10–15, можно отправляться на «зачистку» своей территории. Дело в том, что противник почти наверняка уже построил несколько зданий на ва-

шем материке и начал там производство юнитов. Ваша задача – пресечь это дело в зародыше. Затем можно восстановить парочку Lodestones, если они были разрушены.

Продолжайте штамповать грифов и дрейков, отбивая редкие атаки противника. С армией в 20–30 летающих тварей уже можно начать «утюжить» противника. Сначала пройдитесь по морю, уничтожив флот Веруны. Затем углубляйтесь вглубь территории, где у противника будет весьма хилая база, зато с десятков Guard Towers.

19. One Sword

Тирша, правительница Зона, вот уже 100 лет живет в лесах, трансформировавшись в полуживотное. Требуется ее помощь, чтобы нанести сокрушительный удар по войскам Веруны.

Задача: разгромить базу на острове и уничтожить весь флот Веруны.

Пусть Тирша застолбит все Sacred Sites, обеспечив таким образом приток маны в районе +130. Выставлять защиту возле Lodstones не надо, так как противник еще не скоро высадится на вашем материке. Вообще эту миссию рекомендуется не затягивать, тогда пройти ее легче, нежели при переходе в глухую оборону.

Пока Тирша делает свое дело, произведите 2–3 Rocs и с их помощью перебросьте все свои войска на северо-восточную оконечность острова. Займите там Sacred Site, но дальше не двигайтесь – до крепости противника рукой подать. Начните массовое производство Stone Giants, доведя их число до десятка. Вот теперь можно двинуться на крепость. Пусть «каменные гиганты» отстреливают сторожевые башни (а их там около 20), а остальное ваше войско занимается «мелюзгой». Параллельно с этим производите дрейков и кракенов. Как только с крепостью будет покончено, можно приняться за флот противника.

20. Land Fall

Вновь командор Рикс вступает в игру.

Задача: вытеснить противника из деревень и поставить в каждой из них по четыре сторожевые башни.

Не высаживайтесь на остров, а обогните его с востока и плывите строго на юг, пока не упретесь в материк. Высаживайте свое войско там и стройте Enclave. Первым делом произведите жрицу и доставьте ее на тот остров, мимо которого вы проплыли. Жрица застолбит там еще одно Sacred Site. Тем временем начинайте массовое производство лучников и воинов. Пусть пока ваше войско «потопчется на месте», отбивая редкие атаки встревоженных аборигенов. Как только атаки закончатся, ведите свое войско на юг и займите еще две Sacred Site (вы буде-

Когда подойдете к возвышенности и до цели уже будет рукой подать, у вас почти не останется войск. Бросайте их на произвол судьбы и направляйте Тиршу в правый верхний угол карты, между рядами тотемов. Казалось бы, дело сделано, ведь тотемы будут прикрывать отход Тирши. Но не тут-то было! Из засады на западе выскочат штук 6 варваров и быстро догонят Тиршу (они бегают значительно быстрее нее), и тогда тотемы не успеют ее защитить. Вот тут-то и пригодятся те две летучие мыши. Когда Тирша еще будет только подходить к тотемам, поднимите мышей в воздух и направьте их на запад. Они возрвня раскроют засаду варваров, и тотемы заблаговременно откроют по ним огонь. Благодаря этому у Тирши появятся реальные шансы добежать до правого верхнего угла карты.

те встречать очень слабое сопротивление, так что для этого фактически достаточно того контингента войск, который был у вас в самом начале). Возле каждой поставьте по сторожевой башне (на всякий случай).

Теперь копите войска. Как только их численность достигнет 50–60 человек, можно двигаться на восток и занимать первую деревню Зона. Навстречу вам выбегут толпы троллей и гоблинов, так что заблаговременно держите лучников во втором ряду, прикрывая их воинами. После битвы «отдышитесь», займите отвоеванные Sacred Sites, доведите численность армии до прежнего уровня и поставьте четыре башни (лучше вплотную друг к другу).

Теперь разбейте армию на две равные части: одну из них оставьте в деревне (дело в том, что начнутся налеты дрейков и гигантов, и вам надо будет отстоять башни), а вторую ведите дальше на восток, где упрутся во вторую деревню, огороженную частоколом. За частоколом будут немногочисленные войска (преимущественно хантеры), которые вы разгромите без труда. Сразу же начинайте строительство сторожевых башен, прикрыв подступы с севера (оттуда возможны редкие нашествия гигантов). Как только все четыре башни будут построены, миссия завершится.

21. Ships of Doom

Командор Рикс продолжает наступление.

Задача: оттеснить противника в джунгли. Доставить Кирену на старую дорогу (правый нижний угол карты). Кирена и корабль Рикса должны уцелеть.

Эта миссия очень похожа на предыдущую, только чуть труднее. С самого начала игры постройте на острове Enclave, произведите жрицу и застолбите вторую Sacred Site. Поставьте на острове еще парочку Guard Towers (будут налеты дрейков). Произведите 10 Warriors, 10 лучников и парочку Man of War. Загрузив всех солдат на корабль, плывите на запад. Там и высаживайтесь при огневой поддержке кораблей. Застолбите две ближайšie Sacred Site. Пусть войска поднимутся на гору и прикончат «каменного гиганта» (всегда приятно обезопасить свои тылы). Далее стройте Enclave и цитадель и начинайте массовое производство солдат.

Как только ваше войско будет насчитывать 50–60 человек, можно начать осторожное продвижение на юг. Не забудьте взять с собой Кирену. Одновременно с этим загрузите на корабли двух жриц и направьте их на восток. Упершись в правую кромку карты, направьте корабли на юг. Там они войдут в дельту реки. По двум сторонам захватите Sacred Sites и защитите их парочкой сторожевых башен. Ведите корабли

дальше по реке, отстреливая неприятеля по берегам. Основное ваше войско во главе с Киреной должно дойти до левого нижнего угла карты и повернуть на восток (не забывайте занимать Sacred Sites и защищать их сторожевыми башнями).

Остановитесь, немного не дойдя до правого нижнего угла карты. Там пресловутые джунгли, в которых засела очень сильная армия противника, и с наскока ее не возьмешь. Подведите как можно ближе к этому месту свои корабли. По периметру джунглей поставьте сторожевых башен. Подождите, пока ваше войско не достигнет максимума. Вот только после этого можно двигаться в джунгли, и то не факт, что вам удастся разгромить неприятеля с первого раза. Если видите, что проигрываете, то отходите назад, под прикрытие кораблей и сторожевых башен. Поднакопив сил, повторите вылазку. Достаточно довести Кирену до правого нижнего угла карты, после чего миссия завершится.

22. Target practice

Остров Закум – прекрасный форпост для вторжения в империю Зона. Однако воздушная разведка донесла, что на острове есть заключенные.

Задача: с помощью Кирены освободить всех заключенных, посадить их на корабли и переправить к западной стороне маленького острова. Надо спасти как минимум 20 узников. Кирена и флагманский корабль Рикса должны уцелеть.

Первым делом высадите Кирену на маленький остров (возле которого вы оказались с самого начала игры), и пусть она при огневой поддержке кораблей уничтожит вражеские Lode-stones и поставит свои.

Тем временем возьмите птичку и облетите весь остров с заключенными (особенно южную его часть), дабы иметь представление, с чем вам предстоит иметь дело.

Далее направьте корабли и дирижабль к южной оконечности большого острова. Высадите Кирену, чтобы она первым делом поставила Enclave. Произведите пару катапульта и уничтожьте обе магические башни, «нависающие» над вашим плацдармом. В качестве наводчика используйте дирижабль. Теперь вам надо как следует развиться и укрепиться. Пусть Кирена застолбит оба Sacred Sites на вашем пятачке (раньше это не позволяли делать магические башни). Произведите жрицу, и пусть она построит бастион аккуратно напротив входа в ущелье. Постройте цитадель и производите в ней в основном мушкетеров, но не забывайте «разбавлять» их конниками и рыцарями. Продолжайте штамповать катаapultы. Сделайте еще 3–4 дирижабля (никогда не вредно иметь «лишнюю пару глаз»).

Наберите армию приблизительно из 10 катаapult, 10–15 мушкетеров и 20–25 «охранников» типа рыцарей и конников. На входе в ущелье сформируйте боевой порядок, выставив вперед рыцарей и конников, за ними – мушкетеров, а самом конце – катаapultы; пусть Кирена замыкает все шествие. Вот в таком порядке и начинайте медленно продвигаться по ущелью. Только чуть вперед пускайте дирижабли. Принцип простой: дирижабли засекают врага на безопасном для себя расстоянии, после чего вступают в бой катаapultы и мушкетеры.

Выйдя из ущелья, отбейте Sacred Site и немного передохните, «подлечив раны». Не мешает там же поставить пару бастионов. Теперь ваш путь лежит на восток – к тюрьме. Так же медленно продвигайтесь, и пусть катаapultы снимут всех тюремных охранников (наводка опять же с дирижаблей; иначе они начнут убивать заключенных, как только заметят приближение ваших войск). Только к тюрьме пока что не приближайтесь. Выделите только одного конника, и пусть он подскачет к самой ограде. Завидев его, навстречу вылетит стая «бомбардировщиков» (iron beaks). Пусть конник заманит их под обстрел вашей армии. Здесь важно дать бой в стороне от тюрьмы, так как «бомбардировщики», начав бросать «бомбы» над тюрьмой, могут убить изрядное число заключенных. После отражения воздушного налета можете смело подводить Кирену к изгороди – после этого заключенные станут «вашиими» (то есть вы получите возможность управлять ими как обычными юнитами). Но как их вывести из тюрьмы? Ответ простой: дайте катаapultам принудительный приказ стрелять по изгороди (используя иконку «attack» либо нажав **A** на клавиатуре). Только предварительно отведите заключенных в сторону, дабы случайно их не побить. После этого надо довести заключенных до кораблей, погрузить на них и отправить к западной части маленького острова. Ваши войска будут прикрывать их отход.

P. S. При желании в этой миссии можно использовать Trebuchet Ships вместо катаapult. Кроме того, можно забросить мушкетеров, лучников и жрицу на горы, «нависающие» над пляжем (это на них стояли Mage Towers). Делается это с помощью транспортных кораблей (просто разгружайте юниты сразу на гору). Пусть жрица построит там бастион. Тем самым вы обретете прекрасный форпост, мимо которого никто не сможет прорваться на пляж.

23. The Butcher of Zakum

Узники тюрьмы Закум поведали о пытках, учиняемых палачами Тароса. Главный палач барон Леймер все еще живет и здравствует в своем замке.

Задача: прорваться в замок барона и убить его. По крайней мере один узник должен остаться в живых.

Поначалу эта миссия может показаться трудной. Еще бы: у противника целая база, а у вас только дюжина мушкетеров и три десятка узников. Строить вы ничего не можете и должны распоряжаться только имеющимися силами. Но не все так плохо. Помните только о цели – прорваться в замок и убить барона.

Итак, с самого начала игры разгрузите корабль с мушкетерами. (Маленькая хитрость: одного из узников можно погрузить назад на корабль – так вы всегда будете уверены, что хотя бы один узник останется у вас в живых, если всех, кроме мушкетеров, убьют по дороге.) Объедините узников в одну группу, мушкетеров – в другую, птичек – в третью. Далее двигайтесь на север, стараясь придерживаться правой кромки карты (так вы наткнетесь на меньшее число врагов). Чуть вперед посылайте птичек в качестве разведчиков. Пусть за ними сразу же топают узники, прикрывая своими спинами мушкетеров, которые будут открывать огонь по появляющемуся противнику. «Поторапливайтесь не спеша», так как время играет против вас: ведь противник все время производит новых солдат. Но можно и не кидаться сломя голову на приближающегося противника, а выждать, пока мушкетеры расстреляют его с дальнего расстояния. Можно так рассчитать маршрут, чтобы миновать все магические башни. Ну а если вдруг напоретесь на одну из них, сразу же отходите: потеряете кучу бойцов, да и башня вам ни к чему.

Замок барона находится на возвышенности, подняться на которую можно только в одном месте – с южной стороны. Поднявшись на возвышенность, направляйтесь на северо-восток: там находится вход за ограду замка. Впрочем, вы и так поймете, где вход, так как со стороны ворот в вашу сторону начнут бить две магические башни. Вот теперь бросайте все свои силы прямо к воротам замка. Навстречу вам выбегут несколько защитников замка. Не сражайтесь с ними и не пытайтесь разрушить магические башни. Хитрость состоит в том, чтобы прорваться через открывшиеся ворота. Если прорвется хотя бы десяток юнитов, считайте, что вы уже выиграли: быстренько сориентируйтесь, где находится барон (для этого используйте птичек) и убейте его, не обращая внимания на охрану.

24. Terrible Discovery

Жорес в поисках магической чаши прибыл на остров Loken. Вместо радужного приема он наткнулся на следы недавних сражений. Жореса терзают зловещие предчувствия.

Задача: найти катапульту и с ее помощью разрушить стены, окружающие Heart of Tresh. После этого Жорес должен взойти на центральную площадку.

Искомая катапульта находится в правом верхнем углу карты, на небольшой площадке. Найдя катапульту, берегите ее как зеницу ока – без нее очень трудно справиться с заданием, а разрушить катапульту может любой тролль за пару ударов. Объедините все силы в одну формацию и как можно быстрее двигайтесь на юго-запад. По пути вам придется пару раз остановиться, чтобы дать сражение подходящим (поодиночке) троллям. Старайтесь избегать встреч с неприятелем. Самое главное – как можно быстрее подойти к стене. После этого нацельте катапульту на одно место стены (дайте задание вести принудительный огонь). Теперь ваша задача – обеспечить безопасность катапульты, так как тролли начнут подходить со всех сторон. Будьте внимательны и снизьте скорость игры до самого минимума. Не используйте катапульту для отражения атак, пусть она методически бьет в одно и то же место крепостной стены. Как только фрагмент стены будет разрушен, бросайте все свое войско на произвол судьбы и ведите одного только Жореса внутрь образовавшегося пролома. Не бойтесь засад – внутри никого нет. Как только Жорес взойдет на постамент, миссия закончится.

Предчувствия Жореса подтвердились – магическая чаша украдена.

25. Betrayal

В армии Арамона оказался предатель – лорд Буриааш перешел на сторону темных сил и готов нанести комбинированный удар совместно с войсками Тароса.

Задача: совместными усилиями сжечь деревню Арамона.

Простая миссия. Сразу же начните производство лучников, катапульт и конников (примерно в равных пропорциях) и застолбите еще парочку близлежащих Sacred Sites. Как только высадутся войска Тароса, объедините их с уже построенными юнитами и ведите к центральной деревне. Особенно не спешите и постоянно подтягивайте вновь созданные войска. Деревня находится под защитой четырех сторожевых башен (разнесены по дальним углам) и небольшого контингента войск. Все это хозяйство вы снесете без труда. Затем принимайтесь за северную и южную деревни (каждая из них охраняется парой башен). На этом все.

26. We are the Future

Лорд Буриааш продолжает свою серию предательских ударов и нападает на священный город Narmar.

Задача: ворваться в город, уничтожить храм Anu и на его месте построить собственный храм Belial.

Тоже простая миссия. Стройте и производите, что хотите, благо что вы командуете объединенными силами Тароса и предателя Буриааша. Только не забывайте комбинировать тяжело защищенных юнитов со стрелками. Также полезно наклепать с полдюжины катапульт или пушек. Параллельно захватывайте Sacred Sites, можно даже под самым городом. Город защищается очень слабо, и по его периметру нет сторожевых башен. В город уже можно лезть, когда накопите штук 30–40 юнитов. Полезно вломиться с двух сторон – через широкие северные ворота и пробив брешь (пушками или катапультами) в западной стене. Сопrotивление будет очень слабым. Главную угрозу для вас будет представлять гарнизон из полдюжины пушек. Храм Anu находится в центре города. По его периметру стоят четыре сторожевые башни. Сметите все это, и пусть жрец (darkiest priest) построит свой храм на месте старого.

27. A Land Not Fit For Humans

Арамон вторгается на территорию Тароса.

Задача: уничтожить все вражеские блокпосты. Лорд Держхест должен остаться в живых.

С самого начала игры займите все 6 Sacred Sites на вашей половине карты (три – ниже замка и три – выше его). Стяните все свои силы к двум крайним Lodestones. Теперь ваша задача – обеспечить надежную защиту своих владений. Для этого проще всего протянуть «великую китайскую стену» с севера на юг через всю карту. На этой стене поставьте 6–8 бастионов. Стену делайте не сплошной: оставьте несколько просветов и поставьте в них пушки (на ворота не стоит тратить). Далее начинайте копить силы. Как только у вас будет армия из дюжины титанов, дюжины лучников, дюжины рыцарей и полдюжины пушек, то можно «вылезать наружу» и начинать планомерно утюжить противника (только предварительно сделайте разведку с помощью птичек). Начните с правого верхнего угла карты, где у врага самый слабый блокпост. Оттуда двигайтесь строго на юг и взберитесь на горы. В горах будет совсем маленький сторожевой пост и, возможно, несколько занятых Sacred Sites. Спустившись с гор (опять же двигаясь на юг), вы сразу же наткнетесь на основной блокпост противника, главная защита которого – 4 магические башни. Как только разнесете их, считайте, что выиграли. Далее останется только зачистить всю территорию. Для завершения миссии надо разгромить буквально все, до последних Lodestones.

Найдя катапульту, берегите ее как зеницу ока – без нее очень трудно справиться с заданием, а разрушить катапульту может любой тролль за пару ударов.



28. Bury the Dead

Лорд Дернахест во главе небольшого войска совершает стремительный бросок к городу Шекелеш.

Задача: провести все войско через долину на север. Лорд Дернахест должен остаться в живых.

Весьма простая миссия. Для начала «уплотните» всю группу, поставив в центр лорда и лучников. Объедините всю группу, за исключением лорда, в одну формацию и начинайте медленное движение на север. По пути вам будут попадаться разрозненные группы зомби. Самое неприятное место – проход через ущелье, во время которого вас будут обстреливать caged demons, засевшие на вершинах гор. Достать вы их никак не можете, поэтому лучше быстрее пройдите злополучное место. Вообще старайтесь двигаться быстрее, потому что у противника на севере находится «заводик», который регулярно «выплывает» зомби. Громить этот «заводик» не обязательно. Лучше сразу же проведите лорда к верхней кромки карты, после чего миссия закончится. Самое главное при прохождении этой миссии – держать лорда подальше от возникающих заварушек, дабы его ненароком не пришибли.

29. Empty Streets

Стремительный рейд лорда Дернахеста увенчался успехом: его отряд вышел к практически незащищенному городу Шекелеш.

Задача: дойти до центра города. Лорд Дернахест должен остаться в живых.

Эта миссия очень похожа на предыдущую, даже легче. Действуйте в том же духе. Вы столкнетесь с зомби и с новыми тварями – devourers. Это довольно мощные бестии, но вы легко их забьете, имея такую сильную армию. Путь к центру такой: с самого начала идите на север, наткнувшись на стену, поворачивайте на запад и следуйте вдоль стен по часовой стрелке. Сделав один оборот по спирали, вы выйдете к центру города.

30. Death Squads

Опьяненные успехом, войска лорда Дернахеста празднуют легкую победу. Но враг не дремлет.

Задача: перебить немногочисленную охрану снаружи крепостных стен.

Тоже легкая миссия, хотя в вашем распоряжении только парочка Blade Demons и одна гаргуля. Главное – действовать «без шума и пыли», то есть, не устраивать драк возле крепостных стен и уж тем более не заходить внутрь (тогда придется иметь дело с титанами и рыцарями). Гаргуля будет служить вам разведчиком. Принцип простой: расправляться с охраной поодиночке. В случае чего пусть демоны

отходят и втихую подлечиваются. Вам надо убрать только 8 юнитов противника – это пехотинцы и лучники.

31. Slaughter of Shekelesh

Итак, наружная охрана перебита. Путь в город свободен.

Задача: уничтожить весь гарнизон крепости.

В крепости весьма внушительный гарнизон, но к вам все время будет подходить подкрепление. Главное – держать все свои войска вместе, и пусть враг сам нарывается на неприятности. Всех Sky Knights полезно выделить в отдельный отряд, с помощью которого можно заблаговременно нападать на те подходящие отряды противника, в которых нет стрелков. География местности вам знакома по 29-й миссии. В конечном счете надо дойти до центра города и снести там все защитные укрепления (бастионы и сторожевые башни).

32. Bait

Передовые отряды Веруны углубились в джунгли Зона. Как бы их остановить?

Задача: заманить противника в ловушку и уничтожить. Используйте Death Totems.

Тоже простенькая миссия. В вашем распоряжении всего-навсего один хантер. Используйте его как приманку, подведя к войскам Веруны. После этого драпайте в верхний правый угол карты, где расположены ваши тотемы. Они сделают свое дело.

33. The Quiet Man

Ваш герой-хантер отправляется в разведку.

Задача: узнать местоположение всех постов противника.

Самое главное в этой миссии – подойти и уйти незамеченным. Ни в коем случае не ввязывайтесь в драку – это верный конец. Для этого используйте возвышенности, с которых дальше видно. С самого начала игры залезьте на пригорок южнее вас – с него вы увидите первый пост. Далее вам надо обогнуть этот пост и в любом месте залезть на центральную возвышенность. Далее обходите эту возвышенность по периметру. С нее вы увидите все 5 оставшихся постов. Как только найдете последний пост, миссия и закончится.

Замечание: заведя пост, хантер издает характерный рык, так что не отводите его в сторону, пока не услышите этот рык; иначе будет считаться, что хантер не обнаружил этот пост, хотя вы сами его прекрасно разглядели.

34. Vengeance

Час возмездия пробил. Войска Зона скрытно пробрались к побережью, на котором армия Веруны устроила свою базу.

Задача: уничтожить противника.

Достаточно тяжелая миссия. У вашего противника уже отстроена приличная база и имеется солидный контингент сил, тогда как вам приходится начинать с нуля. Основной принцип начальной стадии этой миссии – не высываться раньше времени. Враг пока что «не знает» о вашем присутствии и не будет посылать «ударных кулаков» до тех пор, пока вы сами о себе не заявите.

Прежде всего застолбите все Sacred Sites на территории леса (на пляж не суйтесь!). Сразу же позаботьтесь об их охране, поставив возле каждого Lodestone как минимум по одному Death Totem. Далее начинайте производить дрейков и Stone Giants. Как только будет готово штук 10 «каменных гигантов» и штук 2–30 дрейков, можно потихоньку начинать наступление на базу противника. Пусть впереди идут Stone Giants, а за ними – вся остальная рать, включая шаманов. Дрейки пусть кружатся над вашей армией. База противника находится на возвышенности, в правой части карты. На возвышенность ведут два входа: первый – возле моря, второй – у правой кромки карты. Штурмуйте базу через второй вход, так как первый вход прикрывает еще и флот противника. Гиганты сметут бастиины и останутся прикрывать вас у подножия возвышенности, так как взойти на возвышенность они не могут (габариты не позволяют).

Врывайтесь на отвоеванный пятючок и переходите в глухую оборону, ставя как можно больше тотемов вокруг отвоеванного Sacred Site. Пусть дрейки патрулируют лагерь. Наладьте массовое производство Stone Giants и дрейков. Сами пока что не атакуйте – пусть противник сам лезет на рожон и гибнет пачками. Переходите в наступление лишь тогда, когда войска девать станет некуда. Все защитные сооружения сносите с помощью Stone Giants, а остальные ваши войска пусть их прикрывают от нападений всякой «мелюзги». Не стремитесь занять сразу всю возвышенность, лучше постепенно оттесняйте противника.

Затем вам предстоит наклепать дюжину армию дрейков (штук 50–70) и разгромить флот противника, обосновавшийся к северу от возвышенности.

35. Emen's Message

Предатель лорд Буриааш выдвинул ультиматум королю Арамона: он предлагает пощадить всех мирных жителей в случае добровольной сдачи города. Король не верит Буриаашу и посылает Эмена с отравленным клинком вместо верительных грамот.

Задача: убить Буриааша и вернуться живым в замок.

Очень простая миссия. Буриааш разбил свой лагерь на юго-востоке от

замка (в деревне), там вы его найдете и убьете без труда. После этого как можно быстрее «делайте ноги». Бегите строго по дорогам – так существенно быстрее. Как ни странно, но самая главная опасность в этой миссии – не острые клинки телохранителей Буриааша, а «дружественный огонь», который будет открыт по вашим преследователям, как только вы подбежите к замку. Забегите в замок, и миссия автоматически закончится.

36. Common Folk

Узнав о смерти Буриааша, простой люд воспрянул духом. Появилась предводительница Эйла (Ayla), призывающая крестьян взяться за топоры и вилы и изгнать нечисть с родной земли.

Задача: завербовать как можно больше крестьян, захватить Trebuchet и с его помощью разгромить базу Тароса.

Оригинальная миссия. Походите по всем деревням и завербуйте всех крестьян (они становятся вашими юнитами, как только Эйла подходит к ним достаточно близко). Насобирайте штук 30, теперь осмотритесь. База Тароса прижата к правой кромке карты, в нее ведут две дороги. Чуть не доходя до нее увидите небольшой форпост, где и находится искомый Trebuchet, без которого невозможно пройти миссию.

Объедините всех крестьян в одну группу и направляйтесь всей оравой по верхней дороге. По пути придется убить несколько стражников. Пройдя через ущелье, поворачивайте на юг, к форпосту.

По вам откроют огонь со сторожевой башни, но не обращайтесь на это внимания и упорно двигайтесь к центру форпоста. Как только приблизитесь к Trebuchet'у (к нему должна подойти Эйла и как минимум 5 крестьян), он перейдет на вашу сторону. Вместе с ним перейдет и сторожевая башня.

Теперь вам надо открыть огонь из Trebuchet'a по базе Тароса. Для наводки используйте мини-карту (по ней же можно указывать цель стрельбы): вражеские здания и юниты отмечаются на ней красными точками. Первым делом снесите все 4 сторожевые башни, прикрывающие оба входа на базу. Целиться можно прямо по основной карте, так как сторожевые башни стоят на характерных квадратных выступах (то есть ведите принудительный огонь по ним). Останутся еще два здания неподалеку от западного входа.

Чтобы скорректировать огонь, можно приказывать крестьянам подойти чуть ближе, чтобы здания оказались в поле вашего зрения. После этого вам останется только добить несколько солдат, патрулирующих дороги. Не забудьте еще уничтожить Lodestone в правом верхнем углу базы. После этого миссия закончится.

37. The Heart of Thesh

Жорес со своим отрядом достиг столицы Тароса. Разведка донесла, что священный артефакт – The Heart of Thesh – находится в храме на окраине города.

Задача: скрытно проникнуть в храм и выкрасть артефакт. Жорес должен уцелеть.

Искомый храм находится в северо-восточной части двора. В сам дворик можно войти только с юга. Идите одной группой, прижимаясь к стенкам и стараясь не привлекать к себе внимания. Старайтесь избегать стычек, проскальзывая за спинами стражников. В прохождении миссии будут два трудных момента. Первый: вход во дворик охраняют две магические башни, которые обязательно откроют по вам огонь. Поэтому постарайтесь как можно быстрее проскочить ворота (вдоль стенки на восток). Второй момент: возле храма стоят два лучника-скелета, которые наверняка откроют стрельбу. Снимите их с помощью своих лучников. Берегите Жореса! Жорес должен подойти к западной части храма, после чего миссия завершится.

38. A Weaving of Forces

Жорес узнал тайну артефакта. Оказывается, что с его помощью можно призывать мощных тварей. Для этого надо принести в жертву несколько животных на Священном Алтаре.

Задача: найти трех оленей и принести их в жертву на Священном Алтаре. Появится дракон, с помощью которого надо уничтожить базу Тароса на севере.

Отправьте всех служителей Ану (Acolytes of Anu) в лес, где они разыщут трех оленей (олени обычно пасутся в левом нижнем углу карты). Надо только подвести одного из служителей достаточно близко к оленю, после чего он становится вашим юнитом. Подведите всех трех оленей к алтарю, и пусть солдаты забьют их (оленей надо подвести как можно ближе, иначе солдат просто не сможет убить их). Появится дракон, с помощью которого не составит никакого труда уничтожить лагерь Тароса в левом верхнем углу карты. Сначала уничтожьте Кеер, затем принимайтесь за солдат. Не забудьте и про Lodestone. Совет: применяйте Eartquake – очень эффективное заклинание как против зданий, так и против больших скопления противника.

39. Splendorous Wings

У Арамона теперь появилась мощная «игрушка» – Dragon of Anu. Пусть трепещут таросианцы!

Задача: уничтожить всех захватчиков.

Очень легкая миссия. В принципе, ее можно пройти только с одним драконом. А здесь вам еще придается на-

земная группа поддержки. Используйте Earthquake и в случае чего отлетайте в сторону и подлечивайтесь.

40. Burning Into History

Легендарный дракон приходит на выручку войскам Веруны.

Задача: уничтожить всю армию Зона.

Эта миссия очень похожа на предыдущую. Действуйте в том же духе. С самого начала игры отдайте приказ кораблям высадить войска на восточном побережье. Не дожидаясь окончания высадки, направьте дракона в самую гущу наступающих войск Зона и мечите Earthquake направо и налево (старайтесь только не задеть здания и юниты Веруны). Как только высадка закончится, направляйте свои войска к ближайшим постройкам Веруны: пусть они там займут оборону. Пусть туда же подойдут и корабли (поддержка с моря никогда не помешает). Управляйте только драконом, стараясь с помощью землетрясений уложить одновременно как можно больше юнитов противника. Эта миссия тоже не должна вызвать никаких затруднений (в принципе, ее можно пройти с помощью только одного дракона). Летучих мышей лучше всего добивать с помощью fireball'a. Как только сгинет последняя мышка, так миссия и закончится.

41. Collapse

Армия Зона отступает под натиском объединенных сил Веруны и Арамона. Тирша, королева Зона, серьезно ранена.

Задача: отойти на восток, прикрывая Тиршу. Тирша должно уцелеть.

Тюже простая миссия. Выделите Тирше в сопровождение отряд гоблинов (на всякий случай – отбиваться от волков) и отправьте их на восток. Все остальные силы объедините в одну армию и займите оборону, дабы неприятель не догнал Тиршу. Такую оборону лучше всего устроить чуть к востоку от лагеря, на возвышенности, блокировав тем самым вход на нее. Миссия закончится, как только Тирша достигнет правой кромки карты.

42. Escape

Войска Зоны продолжают продираться сквозь ряды противника, стремясь отвести Тиршу в безопасное место.

Задача: отойти на северо-восток.

Эта миссия сложнее предыдущей. Теперь вам придется пробиваться с боем, наталкиваясь на засады противника. Так что войска вам потребуются чуть больше, чем дается в самом начале игры. Поэтому сразу же застолбите обе Sacred Sites и начните производить хантеров (лучше одновременно двумя шаманами). Параллельно наклепайте

штук 5 летучих мышей и две из них отправьте в правый верхний угол карты (потом будет ясно, зачем это делается). Как только у вас будет штук 15 хантеров, настанет время трогаться в путь (дело в том, что войска противника тоже прибывают). Вперед пускайте летучих мышей. Это прекрасные разведчики, и они будут заблаговременно нащупывать противника. Одновременно они будут служить наводчиками для вашего Stone Giant'a. Главную опасность для вас представляют мушкетеры и мортиры (мортир будет штук 2–3).

Шаманов же оставьте около Sacred Sites, и пусть они продолжают клепать хантеров. Наметьте себе маршрут и старайтесь не отклоняться от него – лучше проскочить засаду, чем вступать в затяжное сражение. Однако примерно на полпути ваши силы заметно поредеют. К этому моменту будет готово еще штук 6–8 хантеров, направьте их в свои ряды и продолжайте двигаться дальше. Когда подойдете к возвышенности и до цели уже будет рукой подать, у вас почти не останется войск. Бросайте их на произвол судьбы и направляйте Тиршу в правый верхний угол карты, между рядами тотемов. Казалось бы, дело сделано, ведь тотемы будут прикрывать отход Тирши. Но не тут-то было! Из засады на западе выскочат штук 6 варваров и быстренько догонят Тиршу (они бегают значительно быстрее нее), и тогда тотемы не успеют ее защитить. Вот тут-то и пригодятся те две летучие мыши. Когда Тирша еще будет только подходить к тотемам, поднимите мышей в воздух и направьте их на запад. Они вовремя раскроют засаду варваров, и тотемы заблаговременно откроют по ним огонь. Благодаря этому у Тирши появятся реальные шансы добежать до правого верхнего угла карты.

43. Precious Cargo

Войска Веруны и Арамона приблизились к городу Элем – столице Тароса. Злой маг Локен что-то задумал и хочет во что бы то ни стало спасти мистическую бутылку.

Задача: вывести вагон с бутылкой (bottle wagon) из города и провезти ее по южной дороге.

Эта миссия покажется вам невыполнимой, если вы попытаетесь пробиваться строго на юг. Дело в том, что за защитной стеной стоит целая батарея пушек, которая расстреляет вас прежде, чем вы к ней приблизитесь. Но приглядитесь: слева в защитной стене имеется еще один пролом, причем этот пролом вообще не охраняется. Вот через него можно обойти батарею и вырваться на ту же южную дорогу. Опасайтесь только дирижаблей, которые прилетят с востока со второй волной войск противника. Поэтому не мешкайте и направляйтесь в нужный

пролом сразу же, как только разделаетесь с первой волной противника. Если дирижабли засекут ваш конвой, то плохо дело: они послужат наводчиками все для тех же пушек, да и вторая волна «сядет вам на хвост». Далее маневрируйте: можно проскочить все конвои, не вступая ни в какие стычки.

44. The Noose Draws Tighter

Объединенные силы Веруны и Арамона штурмуют Элем.

Задача: прорвать две линии обороны и завести 20 пушек во внутренний дворик. Элсин и Кирена должны остаться в живых.

Крутая миссия, но тем интереснее играть. С самого начала игры вы зажаты в правом нижнем углу карты. Вокруг – сплошные крепостные стены с магическими башнями. Хорошо хоть вам дан приличный контингент войск, так что на первых порах его вполне хватит для обороны.

Заняв обе Sacred Sites, первым делом произведите несколько птичек и заставьте их патрулировать ваш пятак. Тем самым вы существенно увеличите радиус своего обзора, так что враг уже не застанет вас врасплох. Затем поставьте один бастион и Trebuchet. Начните массовое производство пушек и мушкетеров. А пока строится ваша армия, займитесь отстрелом магических башен противника (с помощью Trebuchet'a; птички будут служить наводчиками). В первую очередь уничтожьте все башни по периметру вашего пятачка, дабы те не препятствовали вашим маневрам. Затем раздолбите стену, не пускающую вас на север (ведите принудительный огонь из пушек). Сразу за стеной вы обнаружите Sacred Site, поставьте на нее Divine Lodestone и закрепитесь на новом месте (парочка бастионов, парочка мортир и с десяток пушек и мушкетеров). Запустите парочку дирижаблей для лучшего обзора. Тем временем продолжайте расстреливать магические башни противника – все дальше от вас на запад. По возможности разведайте всю местность (с помощью птичек), особенно по направлению к левому нижнему углу карты. Займитесь производством золотого дракона.

Ну вот вы раздолбили все башни до левого нижнего угла карты, у вас есть золотой дракон, 20 лишних пушек и 20 лишних мушкетеров (под «лишними» понимаются те, которые можно безболезненно снять с обороны вашего лагеря). Теперь самое время пробиваться в левый нижний угол карты. Двигайтесь не спеша, используя золотого дракона в качестве разведчика и наводчика. В левом нижнем углу карты вы найдете целую кучу Sacred Sites. Теперь ваша задача – создать там солидную базу и хорошо укрепиться. Бастионов придется поставить с полдюжины.

Постройте нужные здания и начните там массовое производство опять же пушек и мушкетеров. Поставьте 3–4 Trebuchet'a и начните выносить башни и здания противника к северу от вас – там у Тароса «непрерывная база» вплоть до верхнего левого угла карты. В ходе всего этого дела вам придется выдержать не одну массовую атаку, причем с различных направлений, так что старайтесь распределять свои войска равномерно. Не забывайте и про раннее обнаружение противника (с помощью патрульных птичек и дирижаблей) – ведьмы могут нанести солидный урон, если их вовремя не обнаружить и не расстрелять еще на дальних подступах. Много неприятностей доставляют и Fire Demons, которые могут плеваться огнем со значительного расстояния, оставаясь для вас невидимыми.

Как только исчерпаете лимит строительства (в миссии можно иметь одновременно не более 200 юнитов), идите сами атаковать противника, двигаясь строго на север (выводите буквально всех из второй своей базы). Вам предстоит прорвать 2 линии обороны. Каждая линия огорожена неразрушимой каменной стеной. По стенам любят прогуливаться лучники-скелеты и ведьмы. Золотого дракона опять же используйте в качестве разведчика-наводчика. Ваших сил в принципе должно хватить, чтобы смять обе линии и прорваться во внутренний дворик (если нет – соорудите еще одну мини-базу после первой линии, отдышитесь и наберитесь сил). Только вряд ли у вас сохранится 20 пушек (именно столько нужно для успешного завершения миссии). Поэтому приведите в дворик Mage Builder'a, постройте Кеер и начинайте производить там пушки, пока их число не достигнет 20. Только держите ухо востро, поскольку по окрестностям еще рыщут недобитые банды противника.

45. Beset with Danger

Эскорт с ценным грузом продолжает двигаться дальше.

Задача: довести вагон с бутылкой (bottle wagon) до южной кромки карты.

Эту миссию можно пройти весьма легко, если не торопить события. С самого начала игры соберите охранников плотным полукругом вокруг вагона и ждите. Первыми появятся полдюжины воинов с мечами (Warriros), которые будут упорно пытаться пролезть к вагону (не вступая в драку) и будут автоматически уничтожены. Затем подвоят 3 варвара с двумя магическими лучниками. С варварами выйдет та же история, а вот на лучников загодя натравите своих Sky Knights, так как лучники норовят стрелять с дальнего расстояния. Потом подойдут мушкетеры (двумя группами: 2+3). Этим лучше всего «уго-

стить снежками» (ведьмы применяют заклинание Ice Storm).

Далее наступит затишье и, сколько бы вы ни ждали, никто не появится. Кажется бы, путь свободен. Но это не так. У побережья стоит флот Веруны и начнет вести огонь по вашей процессии, как только она начнет огибать с востока центральную гору. Конечно же, эта проблема решается просто: гору надо обходить с запада, по бездорожью. Но тут вторая загвоздка: как только повозка подойдет к горе, в нижней части карты появится весьма солидная группа противника: 3 берсерка, 1 варвар, 2 титана, 2 амазонки и 3 конника (Horsemen). И тогда будет справиться с ней нелегко, но все же можно (организовав такую же оборону вокруг повозки). Но можно и схитрить. Сначала отправьте в нижнюю часть карты всех ведьм и равномерно их рассредоточьте там. Лишь потом двигайте повозку с остальной частью охранников, поскольку та самая группа противника реагирует только на приближение повозки. И тогда ведьмы смогут «закидать снежками» врагов еще на безопасном расстоянии от повозки. После этого вам останется только довести повозку до нижней части карты, держась как можно дальше от берега.

46. The Heart of Elam

Армии Веруны и Арамона ворвались в Элем. Идут уличные бои.

Задача: перебить всех врагов до последнего солдата. Элсин и Кирена должны выжить.

Тоже крутая миссия, с «водным сценарием».

Образовав формацию, направляйтесь всей гурьбой на запад. Скоро вы наткнетесь на вражеский Lodestone, охраняемый зомби и скелетами-лучниками. Самое главное в этой стычке – «засветить» скелетов, дабы постараться расправиться с ними как можно раньше. Для этого можно использовать не только быстроходных конников, но и самих Элсина и Кирену – ведь «запас прочности» у них очень большой. Расправившись с врагами, действуйте очень быстро по следующему плану. Ставьте Lodestone, затем – Enclave и сделайте двух птичек. Сразу же поставьте птичек на патрульный облет вашей территории, так вскоре подвалит дюжина скелетов-лучников. Далее стройте Цитадель и начинайте массовое производство мушкетеров. Одновременно с этим постройте бастион, защищающий вас с юга; протяните стену, блокирующую подход с южного направления. А пока все это строится, производите еще одну птичку и направляйтесь с ней в разведку. Вы успеете открыть примерно четверть карты, как на вашу базу нападет весьма солидная группа: парочка Sky Knights при поддержке нескольких Iron Beaks

(эти подойдут со стороны моря, с юго-западного направления) плюс полдюжины Blade Demons вкупе с пятеркой Fire Demons (с южного направления). К этому времени у вас обязательно должен быть готов бастион и хотя бы полдюжины дополнительных мушкетеров. Битва предстоит нелегкая, самое главное в ней – «засвечивать» Fire Demons, для чего используйте Элсина и Кирену (ваши птички довольно быстро будут сожжены).

Отразив эту атаку, обратите внимание на узкую полоску суши, тянущуюся от вас на запад. Вскоре по ней пойдут с полдюжины Fire Demons. Расправиться с ними будет очень легко – достаточно поставить там стену, а за ней расположить стрелков. После этого все ваше внимание должно быть приковано к юго-западному и южному направлениям. Оттуда начнутся атаки Ghost Ships, которые будут стремиться высадить десант на ваше побережье. Поэтому надо бы успеть поставить еще парочку бастионов и произвести еще полдюжины мушкетеров.

Далее замените Lodestone на «божественный» аналог, постройте Sea Fort и произведите там штук 6 Harpoon Ships. Под прикрытием этих кораблей ведите жрицу, Priest of Lihir и полдюжины мушкетеров на юг, пока они не найдут Sacred Site. Пусть жрец ставит Divine Lodestone, а жрица тем временем – бастион. Далее сместитесь чуть на восток, где найдете вторую Sacred Sites. Повторите ту же операцию. Теперь вы обеспечили себя солидным притоком маны: примерно +135. Надо как следует закрепить свои позиции. Для этого возле каждого Lodestone поставьте еще по парочке бастионов, прикрывая южное и юго-западное направления. Именно оттуда ждите налетов Black Knights. Так что не мешало бы произвести еще полдюжины мушкетеров.

Далее по той же схеме сместитесь еще немного на юго-запад и займите там несколько Sacred Sites, не забыв как следует закрепиться. Это даст вам приток маны около +200. Все, можете отдышаться. Переломный момент в игре наступил. Далее будет значительно легче.

Теперь можно начинать громить противника. Лучше всего для этого использовать флот Веруны: он очень мощный, сравнительно недорогой и многоцелевой. Кроме того, корабли движутся значительно быстрее, чем сухопутные войска. Наконец, не будет проблем с Blade Demon'ами и прочими тварями, сильными в рукопашном бою – они просто не могут атаковать корабли и тем самым превращаются в беззащитные мишени. Есть только одна загвоздка: мосты будут блокировать проход кораблей. Но эта проблема решается просто: упершись в мост, ведите

Далее есть два пути. Первый – попытаться выиграть «кавалерийским наскоком». Для этого ведите всех драконов к правому нижнему углу карты и остановитесь, долетев до горы. Далее двигаться опасно, так как Локена, скрывающегося в самом углу карты, прикрывает группа ведьм (около пяти) и пара десятков лучников-скелетов в статусе ветеранов. Если попрете напролом и Локену, то положите всех драконов, не успев убить Локена (у него громадный запас здоровья). Но здесь можно сыграть. Выделите только одного дракона (Sky Knight) и ведите его к ведьмам. Те не прервут воспользоваться магией Ice Storm. Вам надо подгадать так, чтобы «снегопад» пришелся на армию противника: ваш дракон будет убит, но вместе с ним и поляжет часть врагов.

те жрицу, и пусть она ставит Sea Fort за мостом. Там вы сделаете новый флот, а старый будет прикрывать уже отвоеванные рубежи. Типичный состав флота: 12 Harpoon Sips (для защиты от летающих тварей), 6 Man of War (мощный удар по суше) и 3 Trebuchet Ships (чтобы достать удаленные мишени). Флоту необходимы разведчики-наводчики. На первых порах сгодятся птички, затем замените их драконами.

Начните с правого нижнего угла карты. Эту базу противника вы уничтожите без малейшего труда. Затем принимайтесь за верхний левый угол карты. Там тоже все просто. Единственная трудность возникнет с Dark Priest – мощная гадина, так что против него бессильны даже два ваших дракона (Sea Dragon и Gold Dragon). Кроме того, Harpoon Ship наносят ему мало вреда, потому как часто промахиваются, да и стрелы их слабоваты. Можно пойти на следующую хитрость. Заранее подготовьте отряд из 25–30 мушкетеров и держите его в засаде. Затем используйте драконов в качестве приманки, чтобы Dark Priest напоролся на мушкетеров.

Пара их дружных залпов – и дело сделано.

Потом останется база в левом нижнем углу карты. С ней придется потяжелее, так как флот не может подойти достаточно близко. Здесь не обойтись без сухопутных войск. Поэтому подведите жрицу и mage buider'a, и пусть они под прикрытием вашего флота строят Кеер и Цитадель. Начните в них массовое производство мушкетеров и пушек. Мушкетеров потребуется штук 40, пушек – штук 10. Если появится сообщение, что лимит строительства (200 юнитов) исчерпан, просто расформируйте юниты, оставшиеся у вас глубоко в тылу.

Перед наступлением надо уничтожить все Mage Towers, коих там с полдюжины. Выносите их с помощью Trebuchet Ships, а в качестве наводчиков используйте драконов. Далее потихоньку двигайте сухопутные войска. Основное препятствие – все те же Dark Priests, которых надо заманивать под выстрелы мушкетеров. Других проблем быть не должно. Как только уничтожите последнего солдата противника, миссия и закончится.

47. Sea Shadow

Караван с ценным грузом продолжает двигаться дальше.

Задача: довести вагон с бутылкой до южной гавани и загрузить его на корабль. Провести корабль на север.

Карта этой миссии очень похожа на карту 45-й миссии: есть все то же опасное побережье, с которого ведет огонь флот Веруны, а дорога так же тянется с севера на юг (разве что нет горы в цен-

тре). Только условия будут чуть посложнее: теперь почти все время с востока будут подходить свежие силы противника. Правда, и вам будут помогать союзники, подходящие с запада (они отображаются белыми точками), однако силы их явно слабее и управлять ими вы никак не можете.

Идея прохождения миссии такая: двигайте вагон, прижимая его как можно ближе к левой кромке карты (насколько позволяют горы). Пусть Fire Mages и ведьмы (переведите всех ведьм на режим использования магии thunderbolt) прикрывают его движение, стараясь не ввязываться в сражение: пусть себе «зеленые» воюют с «белыми». А вот Sky Knights рекомендуется использовать очень активно, помогая «белым».

При этом вы почти ничем не рискуете, так как «зеленые» обычно увлечены сражением с «белыми» и не обращают на Sky Knights никакого внимания. Выжигайте ими все стреляющие юниты противника, в первую очередь мушкетеров и Magic Archers. И сразу же переключайте их на тех, кто попытается атаковать ваш караван.

В этой миссии будет только одно трудное место, когда с севера на вас нападет отряд берсерков (штук 5). Так что обязательно прикрывайте тыл вагона. В принципе, на это дело можно отрядить одну ведьму: пусть она плетется где-то в хвосте и вообще не ввязывается в драки, накапливая тем самым ману. А как только появятся берсерки, пусть она угостит их «снежком» (Ice Storm).

Старайтесь не задерживаться, соблазняясь идеей сначала выжечь с помощью Sky Knights неподвижно стоящих в засаде воинов противника. Это может обернуться против вас, так как почти непрерывно подходят все новые силы противника.

Как только доведете вагон до южной гавани и увидите там корабль, считайте, что уже выиграли миссию. Дальше остается погрузить вагон на корабль и доплыть до верхней кромки карты.

Вас может атаковать флот противника, но от него легко уйти, перейдя в режим невидимости (cloak). Рекомендуется плыть сначала вдоль нижней, а затем вдоль правой кромки карты.

P. S. Есть другой способ прохождения этой миссии. Он более надежный, но затяжной. Идея заключается в том, чтобы вообще не двигать тележку, пока не расчистите весь путь с помощью Mirazi и одного Sky Knight (остальные силы пусть прикрывают тележку со всех сторон). Сначала дождитесь, пока «зеленые» прикончат всех «белых» и замрут на месте. Затем осторожно продвигайте Sky Knight, используя его как наводчика для Mirazi. Mirazi же будет приканчивать всех поодиночке (це-

лясь по мини-карте), кидая свой нож с дальнего расстояния, оставаясь вне предела видимости противника.

48. The Heavens Will Quake

Объединенные силы Арамона и Веруны подошли к цитадели Локена.

Задача: убить Локена.

Поставьте Lodestone и равномерно рассредоточьте вокруг него свою армию в два эшелона: стрелки, как всегда, позади. Далеко не ходите, так как довольно близко от вас находятся Mage Towers (по всем направлениям). Постройте Enclave и сделайте пару птичек.

Заставьте их патрулировать вашу территорию. Ставьте Цитадель и начинайте массовое производство мушкетеров. Не успеете вы склепать парочку, как на вас нападет элитная армия ветеранов.

Враги будут идти практически одновременно со всех направлений, но сдержать натиск можно ценой гибели лишь 3–4 ваших юнитов.

Далее вам надо пройти чуть на север, где находится Sacred Site. Только вам будет мешать одна Mage Tower. Чтобы уничтожить ее, заставьте одну из птичек летать так, чтобы эта башня постоянно находилась в поле вашего зрения. Подведите катапульты на достаточно близкое (но безопасное для них) расстояние, и они сами откроют огонь по этой башне. Тем временем произведите Priest of Lihir (или воскресите, если найдете его труп неподалеку), и он поставит Divine Lodestone. Замените первый Lodestone на усовершенствованный аналог и возобновляйте массовое производство мушкетеров.

Делайте только их, так как впереди – нелегкое сражение с летающими юнитами противника. К вам подвоят одновременно штуки 4 Dark Priest и штук 5 Sky Knights. Так что к этому времени надо обязательно иметь около 40 мушкетеров.

После отражения атаки ставьте Trebuchet и начинайте уничтожать все магические башни, мешающие вашему расширению. Одновременно укрепляйте свой лагерь, строя бастионы по всему периметру. Займитесь разведкой местности.

Как только с башнями будет покончено, займите еще одно Sacred Site к югу от вас. Поставьте и там парочку бастионов и обнесите всю вашу территорию крепостной стеной. Пусть дирижабли летают вдоль крепостных стен, своевременно выявляя надвигающегося противника.

Теперь вам надо устроить «охоту за скальпом». Возьмите Элсина, пару десятков мушкетеров и дирижабль. В этом составе осторожно продвигайтесь на юг. Ваша задача – найти и прикончить Dark Mason, а затем воскре-

сать его. Благодаря этому вы получите доступ к юнитам Тароса.

Пусть теперь Mason построит Temple, где вы начнете массовое производство Sky Knights. Сразу же дайте им задание патрулировать вашу базу – так они потихоньку будут набираться опыта, уничтожая противника. Параллельно созовите двух драконов – Black Dragon и Sea Dragon. Как только будет готово штук 15–20 драконов, уже можно приступать к активным действиям.

Далее есть два пути. Первый – попытаться выиграть «кавалерийским наскоком». Для этого ведите всех драконов к правому нижнему углу карты и остановитесь, долетев до горы. Далее двигаться опасно, так как Локена, скрывающегося в самом углу карты, прикрывает группа ведьм (около пяти) и пара десятков лучников-скелетов в статусе ветеранов.

Если попрете напролом к Локену, то положите всех драконов, не успев убить Локена (у него громадный запас здоровья). Но здесь можно схитрить. Выделите только одного дракона (Sky Knight) и ведите его к ведьмам. Те не преминут воспользоваться магией Ice Storm.

Вам надо подгадать так, чтобы «снегопад» пришелся на армию противника: ваш дракон будет убит, но вместе с ним и поляжет часть врагов. Повторите такую операцию несколько раз, пока путь не станет относительно свободен (главное – чтобы не осталось ни одного лучника-скелета). Вот теперь и бросайте всех своих драконов на Локена. Если притащится какая-нибудь выжившая ведьма, то она только поможет вам, когда «закидает снежками» правый нижний угол карты, ускорив тем самым гибель Локена.

Но этот путь довольно труден, и вам придется переигрывать несколько раз, прежде чем добьетесь успеха. Второй путь надежнее, но потребует больше времени. Суть дела состоит в том, чтобы натренировать своих драконов до статуса «прожженных ветеранов», после чего никакие ведьмы не будут вам страшны. Для тренировки драконов бросайте их на базы и отдельные отряды противника, не забывая вовремя возвращаться на базу, чтобы подлечиться (для ускорения лечения постройте несколько Pillars of Light).

Но вот враг повержен. Кончилась многовековая война. Однако зло не искоренено. Вы не забыли о той таинственной бутылке, которая уплыла на корабле? Так что ждите add-on.

КАК ПЕРЕСКОЧИТЬ ЧЕРЕЗ МИССИЮ

Очень просто. Для начала ПРОИГРАЙТЕ ее (самый простой способ сделать это – использовать комбинацию **Ctrl + A, Ctrl + D**). Тогда вам предложат переиграть ее. Не делайте этого. Вме-

сто этого выйдите в основное меню и снова войдите в Play Adventure. После этого вам станет доступной следующая миссия.

КАК УСКОРИТЬ ИГРУ

Pentium 233 с 32 Мб – это действительно минимальные требования, выставленные разработчиками. Но полностью комфортно вы будете себя чувствовать только на Pentium II 300 с 64 Мб 100 MHz SDRAM.

Возросшие требования (по сравнению с оригинальным ТА) объясняются тремя обстоятельствами: переходом на 16-битную графику, значительным увеличением числа полигонов для изображения юнитов и резким увеличением числа скриптов для описания их движения.

Пусть вас не сбивает с толку, что ТА: Kingdoms поддерживает 3D-ускорители. Специфика игрового движка ТА такова, что 3D-ускорители вовсе не ускоряют игру, а лишь дают некие спецэффекты (типа клубящего тумана fog of war). Поэтому выбирайте лучше Software rendering – быстроедействие возрастет на 10–15 % (по сравнению с любым 3D rendering) ценой потери этих самых спецэффектов (невелика беда!).

Убедитесь, что вы используете DirectX версии 6.1. Еще больше ускорит игру DirectX 7.0, который должен появиться COBCEM SKORO (если уже не появился в тот момент, когда вы читаете эти строки).

Обязательно дефрагментируйте жесткий диск перед установкой игры.

Прикупите оперативной памяти. Она сейчас весьма дешевая. Переход с 64 Мб на 128 Мб очень сильно ускоряет игру.

Установите то же разрешение монитора, которое вы используете при игре в Kingdoms. Это устранит необходимость смены графического разрешения при переходе между миссиями и тем самым уменьшит время этого перехода.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт разработчиков:
<http://www.cavedog.com/ta-kingdoms>

Неофициальные сайты:

<http://www.tauniverse.com/>
<http://www.takingdoms.com/>
<http://www.total-domination.com/>
<http://www.takingdoms.net/index.html>
<http://www.annihilationcenter.com/>
<http://www.annihilated.com/>
<http://totally.ga-strategy.com/>
<http://www.angelfire.com/bc/takingdoms/index.html>
<http://underworld.fortunecity.com/postal/110/kingdoms/index.html>
<http://kcome.webprovider.com/>
<http://216,156,97,111/TAK/index2.html>

Игорь Савенков

ALIENS VS. PREDATOR

Бонус Рипли

Начните новую игру на максимальном легком уровне. Нажмите ~, чтобы появилась консоль. Напечатайте: «RIPLEY_WAS_HERE», и вы получите секретный бонус.

Чит-коды в командной строке

Запустите игру с параметром -lmpcstr -debug в командной строке. Например, «C:\Fox\Aliens Versus Predator -lmpcstr -debug». Затем во время прохождения миссии нажмите ~, чтобы появилась командная строка. Этот код рассчитан на версию игры с патчем AvP save-game patch. Напечатайте следующие коды:

«QUICKSAVE»/«QUICKLOAD» – загрузка или сохранение с первого слота;

«SAVE #/LOAD #» (где # – число от 1 до 8) – сохранение и загрузка со слота с указанным номером;

«SAVESLEFT» – показывает, как много осталось у игрока доступных сохранялок в текущей игре с установленным уровнем сложности. Это же число будет показано в любое время, когда вы сохраняете или восстанавливаете игру.

Обычные команды и переменные командной строки

Введите в командной строке команду «LISTVAR». Это откроет для вас доступ к системе внутриигровой помощи. Станут также доступными следующие переменные командной строки. Замените «#» на необходимое вам число.

«MOTIONTRACKERVOLUME» – данное значение установлено по умолчанию на максимум (1.0). Вы можете снизить его путем изменения номера (0.75 или 0.5).

«CROUCHMODE» – эта команда консоли позволяет игрокам менять крадущихся Чужих на Чужих ползающих. Для этого наберите «CROUCHMODE 1» в командной строке. Команда «CROUCHMODE 0» возвращает игру к исходному состоянию.

Отладочные команды и переменные командной строки

Если вам не чуждо желание более основательно поковыряться в данной игре, вы сможете получить доступ к ряду пока что скрытых отладочных команд. В том числе это откроет вам доступ к неуязвимости. Для этого игру необходимо запустить из командной строки с параметром «-debug». Например: «AVP.exe -debug».

В этом режиме Multiplayer не доступен, а пройденные уровни не отмечаются как пройденные. Не доступен также ни один новый официальный режим кодов. Во время игры напечатайте в консоли «LISTCMD».

«GOD» – режим Бога. Вы по-прежнему теряете жизнь, если в вас попадают, однако даже когда ваше здоровье упадет до нуля, ничего плохого с вами не произойдет.

«GIVEALLWEAPONS» – все оружие.

«SHOWFPS» – показывает текущие frame-rate в секунду на экране.

«SHOWPOLYCOUNT» – показывает количество отрендеренных полигонов на фрейм на экране.

«LIGHT» – создает вокруг игрока источник света. При повторе команды свет будет все ярче и ярче.

Команды, связанные с применением ботов

«ALIENBOT» – создает Чужого непосредственно перед игроком.

«MARINEBOT #» – создает морского пехотинца или гражданское лицо (где # обозначает номер соответствующего типа человека).

«PREDOBOT #» – создает Predator'a (где # аналогично обозначает тип).

«PREDALIENBOT» – создает Predator-Alien'a.

«PRAETORIANBOT» – создает Praetorian Alien'a.

«XENOBORG» – создает Xenoborg'a. Возможен неожиданный обвал игры при использовании этих кодов. Появление ботов на уровне может также привести к некоторым изменениям в игровом процессе.

Для того чтобы создать бота, его модель должна существовать на текущем уровне. Но их можно загрузить, воспользовавшись командной строкой.

В следующих переменных командной строки также необходимо заменить # на число. Напечатайте в командной строке в консоли «LISTVAR», и вам станет доступна внутриигровая помощь:

«MOTIONTRACKERSPEED» – увеличивает скорость или замедляет motion tracker морского пехотинца. Доступные варианты ранжируются от 0 до 16, значение по умолчанию – 1.

«TIMESCALE #» – меняет скорость течения внутриигрового времени. Например, при использовании команды «TIMESCALE 0.5» время будет течь с половинной скоростью от естественного. Для тех, кто хочет использовать код, связанный с режимом Джона Бу («JohnWooMode»), будет полезно знать, что данный эффект носит динамический характер. Чем медленнее тянется время, тем больше событий происходит на экране.

«WIREFRAMEMODE #» – показывает детали обстановки и/или персонажей, использующих wireframe-графику.

«DOPPLERSHIFT #» – включает/выключает использование Doppler shifting относительно звуков, производимых игроком-Чужим.

«SKY_RED #» – меняется красный компонент на небе.

«SKY_GREEN #» – меняется зеленый компонент на небе.

«SKY_BLUE #» – меняется голубой компонент на небе.

«LEANSKALE #» – изменение режима камеры.

DUNGEON KEEPER 2

Во время миссии нажмите одновременно **CTRL + ALT + C** (вы услышите звуковой сигнал) и наберите один из следующих кодов:

show me the money – дает деньги.

now the rain has gone – открывает карту.

feel the power – поднимает уровень всех монстров до 10.

this is my church – открывает доступ ко всем комнатам.

fit the best – открывает доступ ко всем комнатам и ловушка.

i believe its magic – открывает все заклинания.

do not fear the reaper – завершает уровень.

Добавьте следующие параметры в командную строку при запуске игры, чтобы получить доступ к интересующему вас уровню:

-level (название уровня)

Например: C:\DK2\dk2.exe -level level15.

Список всех уровней можно найти в директории DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS\

Кампании соответствуют карты от Level1 до Level20, кроме уровней level6a и level6b, level11a, level11b и level11c, level15a и level15b. Секретные миссии обозначены как secret1 – secret5.

DELTA FORCE

Нажмите клавишу ~, чтобы открыть командную строку, затем введите:

hitmewithyourbestshot – Computer Rocks!

closetoyou – противники не видят вас.

letmego – выбор игрового уровня,

sky – прорисовка неба станет менее детализированной. Это повысит общую скорость игры.

DESCENT 3

Следующие коды необходимо ввести во время игры:

YUMMYFUNYON – режим Бога.

FREEITUP – убить всех врагов в шахте.

BLIMPIEBEST – полный щит, энергия, все оружие, 500 ракет.

MIGHTYAPHRODITE – Cloak.

FRAMETIME – показать FPS.

LONGCHIMP – режим «Chase View».

WEIRDTEXTURE – режим особых текстур.

HEAVY GEAR 2

Нажмите ~, чтобы получить доступ к чат-интерфейсу. Затем напечатайте:

set camti – режим Бога,
set mission – завершить уровень в автоматическом режиме.

MISSION & DANGER

В начале игры вам будет предложено выбрать кампанию. Напечатайте на этом экране iamcheater. Если вы не ошиблись при наборе кода, то услышите негромкий звук. Теперь вы можете вводить следующие коды в любое время в течение игры, а также на любом экране меню. Точно так же при правильном использовании кода вы услышите тот же звук.

ressurrect – после того как вас убили, напечатайте код. Вы вновь вернетесь в игру в качестве зомби. Полюбуйтесь собственным черепом.

funnyhead – теперь у вас большая голова.

killthemall – убить всех ваших противников.

showtheend – показать конец игры.

gamedone – благополучное завершение текущей миссии независимо от того, где в данный момент находитесь вы и ваши люди.

gamefail – провал текущей миссии.

openalldoor – открыть все двери.

allitems – вы получаете все оружие: ружья, ракеты, гранатометы и т. д.

enemyf – обзор врага.

enemuyb – обзор врага позади вас.

playercoords – показать ваши координаты в верхнем левом углу.

nohits – игрок не получает повреждений от попаданий врага.

laracroft – для поклонников пышной брюнетки.

JETFIGHTER 3

Shift + F – пополнить горючее.

Shift + M – пополнить боеприпасы.

Ctrl + X или Ctrl + W – уничтожить цель.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Начните игру с командной строки с параметром «+developer 1» (например: «C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1»). Если вам не хочется этого делать, аналогичного эффекта можно добиться, если в файле autoexes.cfg прописать developer 1.

Данный файл должен находиться в директории «/kingpin/main». Затем используйте клавишу ~, чтобы вызвать консоль во время игры, и напечатайте следующие коды.

IMMORTAL – режим Бога.

Следующие коды позволяют вам получить определенные предметы и оружие. Использовать их необходимо в комбинации с кодом GIVE, например, GIVE CASH.

WHISKEY – получить виски.

CHEM_PLANT_KEY – ключ от химической фабрики.

FUSE – плазма.

SHOP_KEY – ключ от Bait-Shop.

WAREHOUSE_KEY – ключ от Warehouse.

LIZZY HEAD – голова Lizzy.

SHIPYARD_KEY – ключ от Shipyard'a.

OFFICE_KEY – ключ от Moker's Office.

VALVE – Valve Handle.

TICKET – Skytram Ticket.

FLASHLIGHT – Flashlight.

WEAPONS – все оружие.

AMMO – все боеприпасы.

TOMMYGUN – автомат Томпсона («Томми-ган»).

HEAVY MACHINEGUN – пулемет.

GRENADE LAUNCHER – гранатомет.

BAZOOKA – базука.

308CAL столько-то – дать столько-то 308cal (здесь и далее «сколько-то» – число необходимых предметов).

GRENADES столько-то – гранаты.

ROCKETS столько-то – ракеты.

SPISTOL – глушитель для handgun'a.

PISTOL RELOAD – автоматическая перезарядка для handgun'a.

SMALL HEALTH – маленькие медицинские аптечки.

LARGE HEALTH – большие медицинские аптечки.

ADRENALINE – адреналин.

HEALTH – полное здоровье.

HELMET ARMOR – броня (шлем).

JACKET ARMOR – бронежилет.

LEGS ARMOR – броня на ноги.

Чтобы получить доступ к любой из карт игры, введите MAP, а затем название соответствующей карты. Например, MAP SR1.

SR1 – Skidrow

SEWER – Sewers

SR2 – The Super

BAR_SR – Jax

SR3 – Mean Streets

SR4 – The Jesus

BIKE – Bike

PV_H – Poisonville

BAR_PV – Club Swank

PV_1 – Louie's Errand

PV_B – Blanco Industries

PV_BOSS – Nikki Blanco

SY_H – izzie's Problem

BAR_SY – Salty Dog

SY1 – Pier Pressure

SY2 – Das Boot

STEEL1 – Steeltown

BAR_ST – Boiler Room

STEEL2 – Steel Mill

STEEL3 – Steel Processing

STEEL4 – Moker Shipping

KPCUT3 – Consequences

TY1 – Derailed

TY2 – Dark Passage

TY3 – Trainyards

TY4 – Depot

KPCUT4 – The Picnic

RC1 – Radio City Station

RC2 – Enter the Dragons

RC3 – Streets of Fire

RC4 – Skytram Station

BAR_RC – Typhoon

RC5 – Central Towers

RCBOSS1 – Crystal Palace East

RCBOSS2 – Crystal Palace West

KPCUT7 – Outro

MATDAY

Обратите внимание: используя некоторые из этих кодов, вы лишаетесь возможности получить навыки опыта. Коды предназначены для немецкой версии игры.

09925 – отключить/включить «туман войны».

0994 – тот же результат.

0996 – тот же результат.

09924 – успешное завершение миссии.

09921 – вы получаете 250 000 долларов; при повторном использовании кода вы потеряете свыше 250 000 долларов.

0993 – тот же результат.

09922 – уничтожить все вражеские юниты.

09923 – уничтожить все вражеские постройки.

09926 – вы получаете спутник.

09927 – включить/отключить игровую информацию.

MIDTOWN MADNESS

Чит-коды, вводимые в поле «Имя игрока»

Нажмите «New» на экране выбора игрока и измените имя своего игрока на одно из приведенных ниже. Использование чит-кодов, помеченные словами «очки снимаются», приводит к обнулению результатов гонки и ваших очков.

Showme Cops – демонстрирует на карте все полицейские патрули (очки снимаются).

amizdA eoJ – автомобили едут по улице наоборот.

Warp Eleven – автомобили, управляемые компьютером, едут в десять раз быстрее.

Использование следующих кодов приводит к тому, что все едущие по улице автомобили превращаются в указанные объекты (очки снимаются):

Big Bus Party – городские автобусы.

Tiny Car – compact cars.

Jet Planes – самолеты.

Новые машины

Как и предыдущие чит-коды, их необходимо вводить в поле «Имя игрока».

Однако они становятся доступны только в режиме одиночной игры.

«vasedans» & Pick the Cadillac – Generic car.

«vasedanl» & Pick the Bullet – Generic light car.

«vavan» & Pick the Ford F350 – The van.

«vadiesels» & Pick the City Bus – The Diesel.

«vacompact» & Pick the VW Bug – Rabbit-type compact car.

«vapickup» & Pick the Ford F350 – Pickup truck.
 «vabus» & Pick the City Bus – Bus with new paint job.
 «vadelivery» & Pick the Ford F350 – Delivery truck.
 «valimo» & Pick the Mustang GT – Random limo.
 «valimoblack» & Pick the Mustang GT – Black limo.
 «valimoangel» & Pick the Mustang GT – White limo.
 «vataxi» & Pick the Cadillac – Yellow cab.
 «vataxichex» & Pick the Cadillac – Green checkered cab.
 «vaboeing_small» & Pick the City Bus – Mini-jet.

Чит-коды, вводимые во время игры

Нажмите **CTRL + ALT + SHIFT + F7**. На экране появится диалоговое окно. Введите в нем коды. Они доступны только в режиме одиночной игры.
 /nodamage – режим «без повреждений» (очки снимаются).
 /damage – отключение режима «без повреждений».
 /dizzy – spinning sky.
 /fuzz – переключение полицейского радара (очки снимаются).
 /bridge – bridge very quickly (очки снимаются).
 /ufo – поменять самолеты на летающие тарелки.
 /swap – заменить поезд на самолёт.
 /slide – престижные машины не испытывают силу трения (очки снимаются).
 /ruck – машина игрока не испытывает силу трения (очки снимаются).
 /grav – половинная гравитация (очки снимаются).
 /postal – horn fires mailboxes (очки снимаются).
 /talkfast – быстрый комментарий.
 /talkslow – замедленный комментарий.
 /big – большие люди.
 /tiny – крохотные люди.
 /nosmoke – отключить дым от колес и повреждений.
 /smoke – включить дым от колес и повреждений.

NBA LIVE '99

Напечатайте «PLAYGROUND» на экране выбора команды до начала игры. Это откроет для вас доступ к Playground Court.
 Напечатайте «ILOVELAG» на экране главного меню. Щелкните «Multiplayer» для секретных Интернет-установок.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Чит-коды

Введите следующие коды на экране главного меню.
ARCADE MODE
 TP 00-15 – ехать как обычная машина.

GOFAST – апгрейд мотора.
 MONKEY – апгрейд автоматической коробки передач.
 MOON – низкая гравитация.
 MADLAND – суперчеловеческие оппоненты.
CAREER MODE
 BUY – свободная покупка.
 UP0 – никаких апгрейдов.
 UP1 – первый апгрейд.
 UP2 – второй апгрейд.
 UP3 – третий апгрейд.
 GATES – увеличивается количество денег.

HOT PURSUIT MODE

DCOP – бонусная Hot Pursuit Car.
 ECOP – бонусная Hot Pursuit Car.
 FCOP – бонусная Hot Pursuit Car.
OTHER
 ACAR – бонусная машина.
 BCAR – бонусная машина.
 CCAR – бонусная машина.
 CARS – все машины.
 TRACKS – все треки.
 ALLTIERS – открыть все Tiers.
 OUTMYWAY – Horn Causes Other Racers to Crash.
 RESETYA – Horn Causes Other Racers to Reset.
 Два последних кода могут быть использованы на экране «Пауза».

Встроенная мини-игра

Начните игру и кликните на иконку кредитов. Увидев фотографии, начинайте щелкать по ним до тех пор, пока не войдете в мини-игру под названием «Click the photo». Фото могут появляться где угодно, вы же должны с большой скоростью щелкать на них, чтобы получить пойнты. Игра сохраняет рекордные результаты, так что вы в любой момент сможете вернуться к ней или поспорить с друзьями.

N.I.C.E. 2

Во время соревнования поставьте игру на паузу и введите коды:
 machthree – суперавтомобиль (600 км\ч).
 impact – бесконечные боеприпасы в режиме «Deathmatch».
 clementine – свободный выбор лиги.
 overkill – доступно применение оружия в режиме «Championship».
 mssou – анимированные переключатели в меню.
 likeramela – tuning phase 5 для всех систем.
 liselotte – все дополнительные системы на 99.
 nalice – все автомобили.
 alloff – режим кодов отключен.

REDLINE

Во время игры одновременно нажмите **G + O + D**. Это откроет вам командную строку, в которую вы сможете ввести следующие коды.
 IMMORTAL – режим Бога.
 MORTAL – режим Бога выключен.

CAMERA – камера вид от третьего лица (на своих двоих).
 ALLAMMO – все оружие в режиме «на своих двоих» получает максимальное количество боеприпасов.
 TARGETS – наведение на цель оружия в режиме «на своих двоих».
 DBDAMAGE – вы наносите противнику двойное повреждение, когда находитесь в режиме «на своих двоих».
 RADAR – режим в режиме «на своих двоих».
 CW – полный боезапас для боевой машины.
 CA – полная броня.
 STONEAGE – running person in place of car.
 CAROFF – no car geometry.
 CARFLIP – flip car geometry.
 CARREVERSE – reverse car geometry.
 WHEELSOFF – toggle car wheels.

REQUIRE: AVENGING ANGEL

Нажмите **Enter** для того, чтобы получить доступ к консоли, затем введите следующий код:
 csmar [mapname] – загрузка указанной карты (расширение .JAM набирать не следует)

BAUCUS1, BAY2, BABEL1, BAY1, BAUCUS2, BRIDGE1, BRIDGE2, CHAOS1, CHAOS2, CHAOS, CITADEL4, CITADEL3, CORE3, CORE2, CORE1, CORE0, DM6, DM5, DM1, DM3, DM2, DM4, DM7, ENGINE1, ENGINE2, END1, END2, END3, END, GERYON, GUERNI~2, GUERNI~1, GUERNI~3, JONAH5, JONHS1, MANU1R~1, MANU1, MANU2, MANU6, MANU3, MANU4, MANU5, MERCY1, MERCY2, MERCY, MSTREE~1, MSTREE~3, MSTREE~2, NEWPP2, NEWPP3, NEWPP1, NEWPP4, NEWPP0, POD1, POD2, PTB, RESEAR~3, REBELB~4, REFUGE~1, REFUGE~2, REBELB~2, RESEAR~4, REBELB~3, REBELB~1, RESEAR~2, RESEAR~6, RESEAR~1, RESEAR~5, RUINED~2, RUINED~1, SEWER2, SEWER3, SEWER1, STC, SUBWAY1, SUBWAY2, THRONE, TOWER3, TOWER1, TOWER2, TORTURE, TRYXINOS.

TEST DRIVE 5

Введите данные коды в меню опций. В местах, где между словами есть пробелы, не забудьте нажать space bar.
 cup of choice – открыть доступ ко всем кубковым соревнованиям.
 that takes me back – доступен режим «backwards».
 i have the key – доступ ко всем машинам и трекам.
 i carry a badge – вести полицейские машины.
 lone crusader in a dangerous world – нажать horn для нитро.
 remote braking – нажать horn, чтобы заморозить противника.

INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 343, Week 30
26 июня 1999 г.

ОБОЗНАЧЕНИЯ:

TW место на текущей неделе
LW место на предыдущей неделе
NW число недель в Top 100
HI максимальная позиция, которой игра достигала
ID идентификационный номер игры
{O} игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР:

AC Action
AD Adventure
AR Arcade
FI Fighting
IF Interactive Fiction
PL Platform
PU Puzzle
RA Racing
RP Role-Playing
SH Shooter
SI Simulation
SP Sports
ST Strategy
WG Wargame

Даты выхода игр по состоянию на 1.08.99

Игра	Дата
Civilization: Test of Time	8/02/99
Star Trek: StarFleet Command	8/02/99
Force 21	8/09/99
Braveheart	8/10/99
System Shock 2	8/10/99
Mob Rule: A Lethal Game	8/16/99
Re-Volt Racing Out of Control	8/16/99
Gulf War: Operation Desert Hammer	8/17/99
Shadow Man	8/20/99
Operational Art War II: Flash Point Kosovo	8/27/99
Cutthroats	8/30/99
Delta Force 2	8/31/99
Madden NFL 2000	8/31/99

Игра	Дата
Drakan	9/01/99
Driver	9/01/99
Messiah	9/01/99
Oni	9/01/99
Pro-Pilot 2000	9/01/99
Tribes Battlechest	9/01/99
Wizardry VIII	9/01/99
Command & Conquer 2: Tiberian Sun	9/02/99
NHL Hockey 2000	9/07/99
TrickStyle	9/09/99
AMA Superbike	9/13/99
Rainbow Six Rogue Spear	9/13/99
Expert Pool	9/14/99
Flight Unlimited 3	9/14/99
Hired Guns	9/14/99
Gabriel Knight 3	9/15/99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	9/15/99
Sinister: Unleashed	9/15/99
Unreal Tournament	9/15/99
Prince of Persia 3D	9/20/99
West Front: Sea Lion	9/20/99
Grand Prix 500	9/21/99
Nations: Fighter Command	9/21/99
Panzer Elite	9/21/99
Scrabble II	9/21/99
Space Invaders	9/21/99
Tachyon	9/21/99
Revenant	9/27/99
Heroes of Might & Magic III Expansion Pack	9/28/99
Homeworld	9/30/99

Игра	Дата
Age of Empires II	10/01/99
Shadow Company	10/01/99
Star Trek: Klingon Academy	10/01/99
Sid Meir Alpha Centauri: Alien Crossfire	10/05/99
Army Men: 'Toys in Space'	10/07/99
Comanche 4	10/12/99
Battlezone 2	10/15/99
Wheel Of Time	10/20/99
Operational Art of War I: Clash Eagle	10/22/99
Nocturne	10/25/99
Team Fortress II	10/25/99
Jane's F/A-18	10/26/99
FIFA 2000	10/26/99
Flanker 2.0	10/26/99
Monopoly II	10/26/99
USAF: Jane's	10/26/99
Planescape: Torment	10/28/99

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	23	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
2	2	7	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	3DO	RP	2	[3287]
3	3	30	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
4	4	21	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	1	[3184]
5	5	35	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
6	6	68	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
7	8	4	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	AC/WG	7	[3342]
8	10	4	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	ST	8	[3343]
9	7	65	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
10	9	7	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	AC	9	[3311]
11	13	37	Railroad Tycoon 2/Add-on	PopTop/G O D	ST	5	[3008]
12	12	61	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
13	11	19	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	7	[3200]
14	17	33	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
15	14	6	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	RA	14	[3323]
16	15	7	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	AC	14	[3280]
17	21	42	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
18	18	95	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
19	16	35	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
20	19	16	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	11	[3235]
21	20	15	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	9	[3249]
22	24	8	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	ST	22	[3294]
23	27	8	Midtown Madness	Angel/Microsoft	RA	23	[3288]
24	25	38	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
25	22	56	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
26	23	5	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SH	23	[3333]
27	26	16	Championship Manager 3	Eidos	SP	14	[3248]
28	29	84	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
29	28	11	Allods 2/Rage of Mages 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	RP	20	[3272]
30	30	10	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	AD	30	[3282]
31	39	5	Heavy Gear 2	Activision	AC/ST	31	[3335]
32	38	19	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	17	[3211]
33	34	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	RP	18	[3206]
34	32	8	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	ST	20	[3296]
35	33	25	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
36	35	9	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	RA	33	[3281]
37	37	39	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
38	31	13	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	WG	26	[3220]
39	42	92	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
40	61	2	Outcast	Appeal/Infogrames	AD	40	[3349]
41	36	34	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
42	43	35	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
43	55	71	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
44	81	3	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	SH	44	[3350]
45	44	48	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
46	49	29	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	33	[3116]
47	40	35	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
48	45	43	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
49	47	48	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
50	41	17	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	18	[3223]
51	51	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
52	52	13	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	AC/PU	47	[3265]
53	60	90	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
54	50	29	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	ST	17	[3127]
55	53	139	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
56	46	8	Sports Car GT	Image Space/Electronic Arts	RA	46	[3264]
57	54	133	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
58	48	43	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]
59	58	17	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
60	56	16	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	AC	28	[3237]
61	67	37	Delta Force	NovaLogic	SI	31	[2996]
62	57	104	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
63	69	10	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	RA	63	[2935]
64	66	34	European Air War	MicroProse/Hasbro	SI	55	[3016]
65	59	32	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
66	64	91	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
67	63	92	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
68	79	62	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
69	62	140	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
70	87	14	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	AC/WG	62	[3234]
71	86	2	Hidden & Dangerous	Illusion/Take 2	AC/WG	71	[3364]
72	75	36	Carmageddon 2	Stainless/SCI/Interplay	RA	19	[3037]
73	80	14	Gruntz	Monolith	PU	60	[3219]
74	65	58	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
75	74	87	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
76	73	37	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
77	76	56	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
78	71	93	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
79	68	15	High Heat Baseball 2000	Team .366/3DO	SP	21	[3239]
80	82	26	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
81	85	30	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	55	[3092]
82	88	88	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
83	78	6	WCW Nitro	THQ	SP	78	[3080]
84	83	5	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	RA	83	[3339]
85	70	65	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
86	77	108	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
87	90	48	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
88	89	177	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
89	96	6	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	RA	89	[3305]
90	91	80	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
91	72	10	Silver	Infogrames	AD/RP	31	[3283]
92	84	156	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
93	92	14	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	54	[3236]
94	95	139	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
95	97	14	Triple Play 2000	EA Sports	SP	68	[3225]
96	99	19	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	PL	54	[3103]
97	94	191	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
98	98	3	Cricket World Cup 99	EA Sports	SP	98	[3345]
99	-	18	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	SH	43	[3169]
100	-	20	Gangsters	Hothouse/Eidos	ST	34	[3093]

**IBM
PC**


«Нормальный» ПЭВМ была построена корпорацией IBM на основе процессора Intel 8088 (облегченный вариант первого 16-битного процессора Intel 8086, облегченный именно из-за расходов на производство – готовый вариант стоил чуть меньше 1 000 долларов).

ЖЕЛЕЗКА И БУБЛИКИ

Так получилось... И ни автор данного материала, ни вся редакция в целом здесь абсолютно ни при чем. Просто с этого номера решено было начать публикацию цикла статей о компьютере и всем прочем, что с этой темой связано или хотя бы каким-то боком пристыковывается. Здесь вы найдете и краткую историю персоналок, и развернутые повествования об отдельных ключевых элементах компьютера, полезные (искренне надеюсь) советы, ответы на ваши «железные» вопросы, да и просто кучу другой интересной информации.

Для начала вкратце попытаюсь объяснить структуру нижеследующего набора символов (в дальнейшем просто «статьи»). Первый обзорный материал решили сделать действительно обзорным, чтобы очертить границы рассматриваемой проблемы. Последующие статьи будут отличаться более четкой направленностью (в одном из следующих номеров, к примеру, планируется всем миром решить вопрос, чем пиксель отличается от вокселя и можно ли пренебречь этими отличиями, если расценивать и то, и другое как точку, а заодно и поговорить о существующих видеоускорителях). А здесь и сейчас автор попытается «прощупать почву», представив читателю нечто отвлеченно-железное, отчасти полезное. Тема обсуждения – компьютер, написано все для человека разумного, может, чего-то не знающего, но способного учиться и внимательно читать. Дабы потом не писать в редакцию письма с одним и тем же вопросом: «Почему оно не работает?» И чтобы потом он сам мог бы поставить Windows 98 (или собрать юниксовое ядро); вставить новую видеокарту, прибегнув лишь к помощи отвертки соседа, а не его самого; проснувшись ночью, ответить, сколько регистров у процессора Pentium MMX используются для операций с числами с плавающей запятой... Это в идеале. Не спорю, идеал труднодоступный, но хоть к чему-то стремиться надо?

**ИСТОРИЯ РС: ИЗДАНИЕ
ПЕРВОЕ, ПОСЛЕДНЕЕ И
НЕДОРАБОТАННОЕ**

Между компьютерной историей и историей человечества есть много общего. Сначала были мамонты – большие вычислительные машины, причем полезная их мощность высчитывалась по формуле «1 операция в секунду ум-

ножить на 1 метр квадратный». Вычислительный центр, размером со здание МГУ, мог за каких-то полгода решить дифференциальное уравнение. Ну да, слегка преувеличиваю, но в каждой шутке есть доля правды. Так что постепенно почти все мамонты вымерли. Правда, единицы выродились в суперкомпьютеры вроде Cray и используются для всяких сложных задач (вроде составления метеосводки либо моделирования сложных физических процессов). Но нас компьютеры интересуют постольку, поскольку они могут влезть в среднестатистическую квартиру и вам не пришлось бы для достижения этой цели разбирать стену.

Поэтому первые PC в прямом смысле этого слова (то есть доступные для рядового пользователя, по относительно доступной цене и не требующие для загрузки доскональных знаний языка машинных кодов) появились в середине 70-х годов. Отсюда и начнем. Собственно, для начала воздадим благодарность фирме Intel, выпустившей в 1971 году микропроцессор 4004. Надо сказать, что по производительности (60 000 операций в секунду) данный чип не уступал первым электронным (читай – ламповым) компьютерам. На основе этого чипа был построен персональный компьютер... персонально обслуживающий электронику космического аппарата «Пионер-10». А вот на основе следующего микропроцессора Intel 8008 действительно собрали первый... микрокомпьютер. Спокойно читатель, спокойно... Первый нормальный компьютер появился в 1975 году, основан он был на процессоре 8080, 256 байт памяти, программирование с помощью панели переключателей – в общем, слов нет, какой *персональный компьютер*.

«Нормальная» ПЭВМ была построена корпорацией IBM на основе процессора Intel 8088 (облегченный вариант первого 16-битного процессора Intel 8086, облегченный именно из-за расходов на производство – готовый вариант стоил чуть меньше 1 000 долларов). Своя собственная архитектура, все компоненты сделаны на заказ – разработки велись в строжайшей секретности, дабы конкуренты чего не проведали. И в результате получился привычный для нас ящик килограмм в 20 весом, с отдельным монитором (правда, с возможностью подключения к телевизору), 64 килобайта памяти,

один дисковод на 360 килобайт (опционально) и магнитофонный выход. Ведь первые программы распространялись в основном на кассетах (к слову, тогда же появился британский вариант персоналки — ZX Spectrum Sinclair). А в 1983 появился первый 286-й, все той же фирмы IBM, известный в широких кругах как PC AT. Тогда же были заложены такие основополагающие принципы 86-й платформы, как совместимость с предыдущими моделями, модернизируемая архитектура и многофункциональность. И если XT 8086 обладала своей собственной архитектурой, то 286-й сочетал в себе такие основные части, как системная шина и слоты расширения. И наконец-то избавились от магнитофонного выхода, поставив контроллер дисковода и даже жесткий диск!

А конкуренты тем временем не дремали. На рынке уже существовал Spectrum (восьмибитный компьютер, построенный на довольно дешевом, но мощном процессоре Zilog Z80), в Японии набирал обороты X68000 от Sharp (достаточно удачный 16-битный мультимедийный компьютер, который, впрочем, так никогда и не добрался до Европы), а Atari взамен медленно устаревающему Commodore 64 выпустила Commodore Amiga, компьютер, обладавший для своего времени такими возможностями, что все критики только руками разводили, пророча детищу Atari всемирную славу и обожание. В начале 80-х появился первый Macintosh от фирмы Apple (впоследствии Apple станет основным конкурентом IBM на рынке ПЭВМ, но в конце концов все-таки потерпит поражение и отойдет на второй план, довольствуясь рынком специализированных машин).

Однако ограничимся сферой вычислительных машин на платформе Intel. В 85 году появляется 80386 процессор с 32-битной архитектурой, четыре года спустя увидела свет следующая модель линейки — Intel 80486. IBM-совместимые персоналки постепенно начинают подбирать под себя основную часть рынка, вытесняя других конкурентов. Да и у самой Intel появляются соперники — AMD и Cyrix, производящие совместимые чипы. Intel решает убить сразу двух зайцев, выпустив более производительный процессор и запатентовав архитектуру MMX, дабы конкуренты не смогли похвастаться своими собственными наработками под той же маркой. Так свет увидел Pentium, а затем и Pentium MMX с расширенным набором команд. Конкурентам осталось лишь утереться и продолжать эксплуатировать архитектуру 486-го Socket 7, увеличивая частоту чипов и не внося каких-либо кардинальных изменений. Было время, когда Intel давно уже закрыла линейку четверок, остановившись на сотой модели, а на рынке

все еще гуляли монстры вроде AMD 486-DX4-133.

Затем пришли вторые Pentium. И снова финт со стороны Intel: пользуясь своим лидирующим положением, она решает внести существенные изменения в архитектуру PC, представив вместе с процессорами Pentium II новый вариант крепления — Slot1. Тем самым она отрезала всем пользователям Pentium'ов и 486-х возможность легкого апгрейда. Теперь человеку вместе с процессором приходится менять материнскую плату, корпус, а в идеале еще и видеокарту, дабы прочувствовать все прелести нового графического AGP порта. И опять же все «злостные» конкуренты Intel, получив в свое распоряжение архитектуру Socket 7, остались с носом. Поэтому сложилась ситуация, когда Intel всю эксплуатацию Slot1 и двигает на рынке дешевых систем упрощенный вариант — Socket 370, а AMD и Cyrix пытаются развивать относительно тупиковую ветвь Super Socket 7, выпуская все свои чипы под этот стандарт.

Можно долго размышлять над вопросом, что же обеспечило мировую популярность 86-й архитектуре, но лезть в философские дебри, откровенно говоря, не хочется. У нас есть компьютеры, у нас есть игры, и то и другое не требует для своей эксплуатации покупки бетонного бункера. Поэтому воздадим благодарность кому следует и займемся пристальным изучением своей вычислительной техники. Поверьте мне, это не просто полезно, но и чертовски интересно.

НЕ БОГИ ПРОГРАММЫ ПИШУТ

Для начала небольшой аутотренинг. Соберитесь с мыслями, возьмите для храбрости в правую руку отвертку, подойдите к компьютеру и, трижды сплюнув через левое плечо, скажите, зажав нос: «И совсем ты не страшная, ЭВМ!» По поверьям хакерских кланов, данное заклинание позволяет изгнать из машины злого духа, известного под именами «глюк», «баг», «что-то новый год». В идеале после выполнения данного ритуала компьютер должен осознать, кто в доме хозяин, и не сильно стреляться статическим электричеством, а вы, соответственно, должны усвоить, что от мотоцикла (стиральной машины) до компьютера в технологическом плане всего один шаг, и он уже сделан.

Нет, серьезно! В этом наборе микросхем, в этой гудящей коробке нет ничего страшного. С определенной натяжкой можно даже сказать, что ЭВМ — друг человека. А друзей надо знать в лицо. К сожалению, пользователи пока что не определились, что у PC можно считать лицом, поэтому будем изучать весь комплект в целом.

К слову...

Зачастую возникают споры между приверженцами различных фирм — чей процессор быстрее. Поклонники фирмы Intel, само собой, уверяют всех и вся, что лучше Intel'овских процессоров не бывает, а все остальное — это поделки неумелых школьников. Мол, Intel'овские процессоры хоть и самые дорогие, зато имя (!), гарантия (!) и качество. Те же, кто предпочитает AMD и Cyrix, с завистью поглядывая на обладателей Pentium'ов, огрызаются, что Intel деньги лопатой гребет, а AMD работает куда лучше. Что ж, хоть автор и не может себя назвать лицом незаинтересованным, так как всю свою сознательную жизнь прожил с процессорами Intel, но он все же постарается вынести беспристрастное суждение по этому поводу.

Так сложилось, что первой 86-й персоналкой была IBM, и первым процессором в этой персоналке был Intel 8086. Соответственно, все разработчики приложений изначально ориентируются именно на процессоры марки Intel, досконально учат их архитектуру, команды, язык. Так как патенты на архитектуру процессора принадлежат Intel, то все сторонние разработчики имеют право лишь на официальную совместимость, то есть не копировать то же самое, а создавать что-то свое, которое по идее должно работать так же, как оригинал. Только, не располагая полной документацией, сделать это очень трудно. Поэтому совместимые процессоры, как правило, работают несколько медленнее своих прототипов. А всеми любимые чипы марки AMD, кроме того, отличаются медленным блоком сопроцессора, отвечающего за операции с числами с плавающей запятой. Сопроцессор активно используется в мультимедийных приложениях, при воспроизведении видео и компрессированного звука, а также в 3D-графике. Поэтому все трехмерные игры работают на Celeron'ах быстрее, нежели на AMD K6. К слову, блок 3D Now! как раз и был призван заменить собой медленный сопроцессор, но приложений, способных в полной мере использовать преимущества 3D Now!, все еще относительно мало.

Другая проблема при покупке процессоров сторонних производителей — совместимость. Практически все существующие 3D-ускорители и графические чипсеты без проблем работают с процессорами Intel, а вот с AMD могут либо слегка притормаживать, либо работать некорректно. Да и DOS'овские программы, написанные на 86-м ассемблере и использующие недокументированные команды процессора, также могут отказаться работать на чипах AMD или Cyrix (последнее время, с повсеместным распространением Windows, эта проблема решилась сама собой). Дабы не давить своим предвзятым мнением, автор удержится от крамольной фразы «покупайте процессоры Intel!» и просто поставит точку.

Итак. Большой ящик, отдаленно напоминающий телевизор – это монитор. Иногда он светится, иногда нет. Когда он не светится, то его можно использовать в качестве зеркала, и он ни капельки не обидится. Если монитор не светится, это еще не означает, что пришел конец света. Вначале попробуйте подергать его за хвостик, и только потом отправляйтесь исповедоваться: авось, все обойдется. Еще возможен вариант, что шнур монитора не воткнут в розетку или в квартире отключено напряжение. *Предупреждение: старый, дедовский метод проверки «два пальца куда надо» срабатывает не тактично, вызывая легкое недомогание.* Да! И еще на новых мониторах есть кнопка Degauss. Прямое назначение этой кнопки – снимать магнитный заряд с экрана. Кроме того, полезно нажимать на кнопку, когда за компьютером сидит девушка. Они так мило пугаются и вскрикивают!

Собственно, две самых заметных части – это монитор и системный блок. Монитор выводит изображение, а системный блок – это и есть компьютер. Зачастую в крупных фирмах, продавая компьютеры, указывают лишь цену на системный блок. К сожалению, подключить оный блок к телевизору не получается, приходится отдельно покупать монитор. И вся разница в цене от «самых дешевых компьютеров» моментально улетучивается.

Руки у вас уже не дрожат, значит, можно попытаться отвинтить крышку компьютера и заглянуть внутрь. Если там ничего руками не трогать, то ничего и не сломается. И даже если потрогать, то тоже не сломается. Правда, прежде чем отвинчивать шурупы, посмотрите: а не заклеены ли они пломбой? Иначе, порвав оную пломбу, вы лишитесь гарантии. Поэтому лучше умерьте свое любопытство и просто прочтите оставшуюся часть статьи.

CPU... А НЕ ТО, ЧТО ВЫ ПОДУМАЛИ

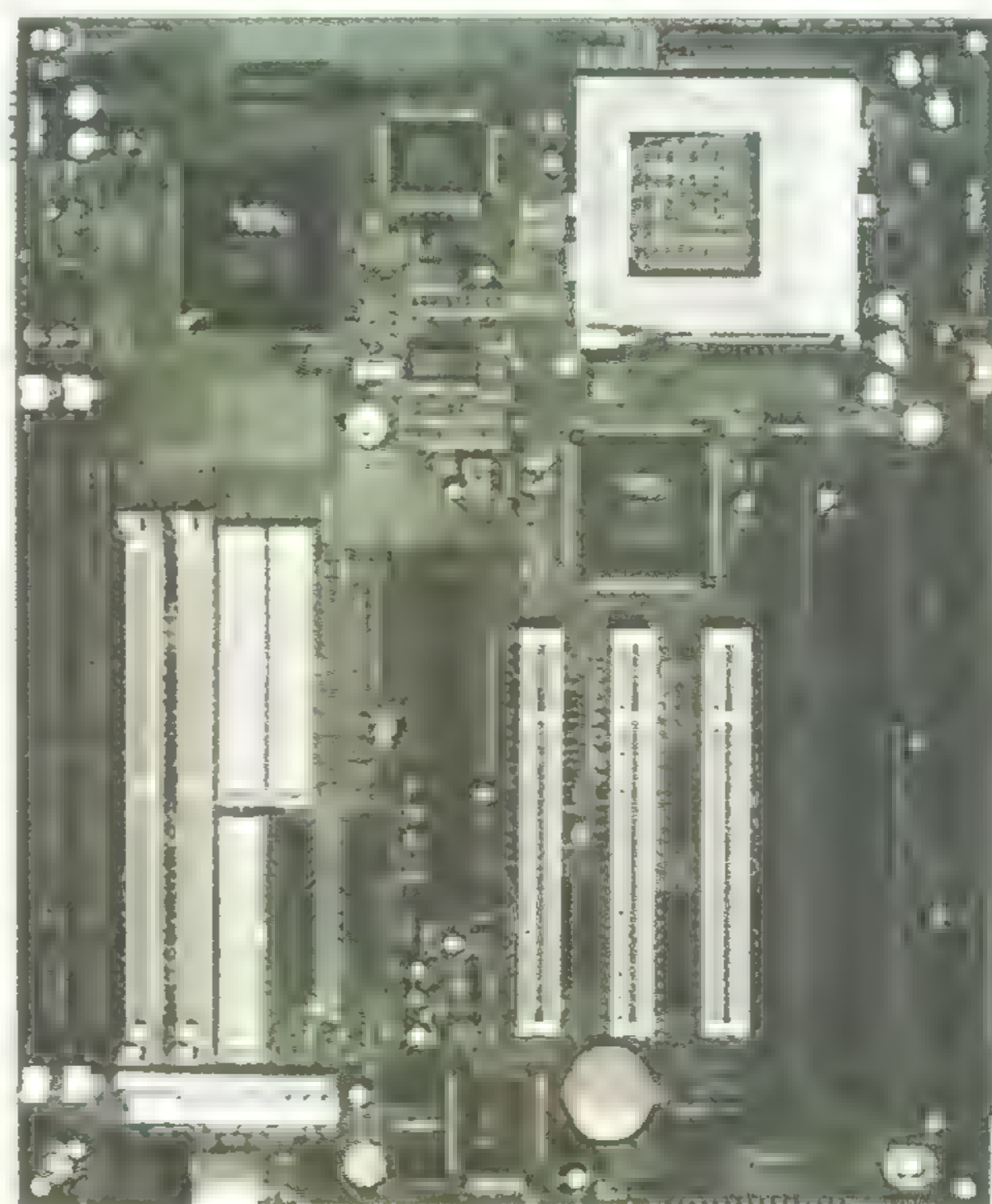
CPU, он же Центральный Процессор, – сердце вашего компьютера. О, Господи, до чего же затасканная фраза! Но так оно и есть. Без этого малень-

кого кусочка кремния машина даже «ква» не скажет. На данный момент наибольшее распространение получили следующие марки процессоров Intel: Pentium MMX, Pentium II и Celeron. Не так давно эта линейка также пополнилась новым чипом Pentium III. Все процессоры Intel из представленных отличаются своей полной несовместимостью на уровне разъемов. Pentium садится только в Socket 7, P-II просит Slot1, а Celeron практически отвоевал место под солнцем благодаря своему собственному разъему – Socket 370. У конкурентов все гораздо проще: есть архитектура Super Socket 7, доставшаяся в наследство еще от Pentium MMX, и на нее рассчитана вся продукция AMD, Cyrix и Winchip. AMD на данный момент вовсю двигает линейку процессоров K6-2, недавно представив ее продолжение K6-3.

Процессоры можно классифицировать по трем характеристикам: тактовой частоте, объему кэш-памяти первого уровня и объему кэш-памяти второго уровня. Разрядность у всех существующих чипов одна и та же – 32 бита. С частотой все предельно просто: чем она выше, тем быстрее работает процессор. Исключение здесь составляет Winchip, рейтинг которого хоть и высчитывается в сравнении с Pentium MMX, но тактовая частота несколько ниже. С кэш-памятью первого уровня тоже особых сложностей не возникает: процессор использует ее для кэширования инструкций и переменных исполняемой программы. Объем кэша первого уровня колеблется у различных процессоров от 16 до 32 килобайт.

А вот с кэш-памятью второго уровня начинаются сложности. Сначала L2-cache обитал на материнских платах (Socket 7). Потом Intel пришла к выводу, что ему самое время перебраться поближе к процессору, и впаяла его в процессорный картридж, назвав все

это богатство Slot1. Но 512 килобайт кэша при производстве влетали в копеечку, и Intel решила вообще избавиться от кэша, выпустив Celeron. Первый блин вышел та-аким комом, что Intel быстро прикрыла линейку, начав выпуск Celeron A со 128 килобайтами кэша, вмонтированными в процессорный картридж. У конкурентов же опять все более-менее спокойно. Пережитки архитектуры Socket 7: L1 кэш на процессоре, L2 кэш на материнской плате.



МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Материнская плата в компьютере – это та основа, на которую все навешивается. Туда вставляется процессор, видеокарта, к разъемам контролера, расположенного на плате, подключаются жесткие диски и CD-Rom'ы, через слоты расширения подключаются прочие устройства периферии. Материнская плата реализует функции системной шины – связующего звена, обеспечивающего передачу данных между различными частями компьютера.

Прежде всего все платы можно подразделить на два больших класса по форм-фактору: AT и ATX. AT постепенно вымирает, уступая место более прогрессивной ATX. Так что высока вероятность, что при покупке новой материнской платы вам придется сменить свой старый привычный корпус на более новомодный стандарт ATX.

Разъемы расширений на материнских платах бывают двух видов: ISA и PCI. Первый остался еще с незапамятных времен 286-х компьютеров (работает на тактовой частоте 8 MHz). Туда вставляются устройства, не требующие быстрой скорости пересылки данных при своей работе: звуковые карты, медленные SCSI контроллеры и внутренние модемы. Стандартом PC-99 на-



личие ISA слотов на материнской плате чуть ли не строжайше запрещено, но разработчики все еще ставят на свои «мамы» хотя бы по одному ISA слоту. Так что если у вас внутренний модем, доисторический сканнер и SB 16, то при апгрейде придется от чего-то избавиться. Для полноты картины стоит упомянуть о разъеме VLB – VESA Local Bus, использовавшемся в старых платах для 486-х компьютеров еще до появления PCI. Разъем быстро вымер, так как сильно загружал CPU, отнимая процессорное время.

Разъемы PCI используются практически для всех периферийных устройств, и до недавнего времени туда же вставлялись видеокарты, пока не появился быстрый графический AGP порт. На современных материнских платах может насчитываться до 6 PCI разъемов.

Есть еще определенное ответвление в развитии материнских плат – интеграция. Это когда в плату при производстве монтируют какой-нибудь дешевенький видеоадаптер, какой-нибудь средненький аудиочипсет, к тому же совмещенный с модемом. В результате пользователь получает все в одном флаконе: докупил процессор, память и винчестер, и работай. Правда, производительность таких систем, скажем прямо, ниже средней.

ПАМЯТЬ... ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

Оперативная память (RAM) также является одной из важнейших составляющих вашего компьютера. Ведь перед исполнением машина подгружает часть программы в память, дабы не читать ее с медленного жесткого диска. Соответственно, чем больше у вас RAM, тем быстрее работают громоздкие ресурсоемкие программы, быстрее бегут новые игры (им ведь тоже всю свою графику где-то хранить надо). Впрочем, самый оптимальный размер оперативной памяти (для игр, прошу заметить, для игр) на данный момент – 64 мегабайта. Дальше прирост производительности не так заметен из-за особенностей операционных систем Windows 95 и Windows 98.

Сейчас на рынке комплектующих можно найти память двух видов: SIMM и DIMM. SIMM используется для старых плат с Socket 7, а DIMM'ы стоят в новых платах для Pentium II и AMD K6-2. DIMM'ы значительно обходят SIMM'ы по производительности, да и стоят дешевле (так как вторые уже сняты с производства и представляют своего рода раритет), поэтому, если вы соберетесь докупать «немножко памяти» и у вас не слишком старая материнская плата, выбирайте DIMM'ы. Еще один досадный факт: память SIMM никоим образом не может существовать с памятью DIMM, так что если у вас 64 мегабайта



SIMM, то, докупив еще один DIMM на 64 мегабайта, вы ничегошеньки не выиграете.

С появлением старших моделей Pentium II на рынке также получила распространение память DIMM PC-100. На практике этот тот же самый DIMM, но отвечающий некоторым критериям отбора. До недавнего времени стандартная тактовая частота системной шины компьютера была 66 Mhz. Соответственно, все устройства, подключенные к шине, в том числе и память, работали на этой частоте. С появлением Pentium II 400 разработчики повысили частоту шины до 100 Mhz. И Intel предложила стандарт, которому должны отвечать микросхемы RAM, чтобы гарантированно работать на частоте 100 Mhz. Причем не факт, что все остальные микросхемы (не PC-100) не будут работать на этой шине. Скорее всего, будут, но и стабильность вам никто не гарантирует.

ВИДЕОКАРТА

Видеокарта – устройство, занимающееся формированием изображения на мониторе. То есть преобразованием цифрового сигнала в аналоговый видеосигнал, понятный монитору. Основные составляющие части карты – DAC (Digital Analog Converter), графический процессор, ускоряющий вывод базовых элементов 2D-графики (линий, курсоров и пр.), и видеопамять, в которой формируется картинка, впоследствии выводимая на монитор. Графический процессор может также реализовывать функции 3D-ускорителя, если ваша видеокарта является комбинированным 2D/3D-акселератором. Года два назад, когда 3D-графика была еще в диковинку, существовали отдельные 3D-ускорители в виде дополнительных плат расширения, работаю-

щих в связке с основной видеокартой, но в последнее время любая мало-мальски стоящая видеокарта при работе с 3D-графикой чувствует себя как рыба в воде.

Видеокарты выпускаются в виде плат расширения для установки в PCI слоты на материнской плате. Ранее существовали и ISA варианты (способные работать разве что в стандартном VGA, разрешение 320*200*256), затем появился промежуточный VLB вариант, но с появлением первых Pentium'ов практически все видеокарты перешли на PCI. Вроде бы тактовая частота 33 Mhz, разрядность 32 бита, соответственно, пропускная способность около 133 мегабайт в секунду. Казалось бы, что еще надо? Однако начало эпохи трехмерной графики выдвинуло свои требования. Большие объемы текстур предъявляли непомерные требования к пропускной способности. И Intel предложила создать новую шину специально для целей специализированных графических ускорителей – AGP. Пропускная способность AGP – около 500 мегабайт в секунду. Прямой канал доступа к памяти позволял AGP-ускорителям хранить текстуры в системной памяти и не дублировать их в достаточно дорогой локальной SGRAM памяти. Поэтому сейчас на рынке практически все новые графические платы представлены в AGP конструктиве, хотя, если у вас на материнской плате AGP слот отсутствует, можно найти более медленный PCI вариант.

Объем локальной видеопамати влияет на доступное разрешение. Так, чтобы хранить одну страницу изображения в разрешении 640*480*256 (8 бит), карте потребуется примерно 307 килобайт памяти. А 1600*1200*32 бит – это уже около 8 мегабайт видеопамати. Частота DAC влияет на полосу пропускания видеосигнала: чем она больше, тем выше частота обновления экрана и тем меньше устают глаза. Стандартом TCO'95 рекомендована частота обновления экрана не менее 90 Hz.

ЖЕСТКИЙ ДИСК

Жесткий диск (он же HDD) – хранилище всей вашей информацией. Именно в этой хрустящей коробочке лежат все ваши игрушки, обитает неспешный Windows и старичок DOS. Винчестеры могут различаться по



объему, по скорости чтения информации, но принцип работы у них один и тот же. В относительно герметичной коробке находится шпиндель, на который нанизано несколько «блинчиков» с магнитным покрытием. Между пластинками находятся считывающие и записывающие головки (по виду напоминают головки старых граммофонных проигрывателей, только гораздо меньше и элегантнее). При включении питания шпиндель начинает крутиться с достаточно большой скоростью (у современных винчестеров скорость вращения может достигать 7 000 оборотов в минуту). Головки поднимаются над поверхностью диска, как на воздушной подушке, и получают возможность свободно передвигаться, не касаясь рабочей поверхности, и считывать либо изменять данные.

С механикой диска разобрались, теперь займемся логической частью. Когда вы работаете на машине под управлением какой-либо операционной системы, то вам не приходится иметь дело с какими-то непонятными дисками, головками, цилиндрами и т. п. Вы оперируете с файлами, а в задачи системы входит преобразование запросов высокого уровня в понятные «винту» фразы типа «пойди туда, прочитай то». Для этого система форматирует «винт» под себя. В самом начале создается таблица файлов (ведь все популярные ОС оперируют с файловой системой) — FAT, или File Allocation Table. Туда пишутся сведения о всех каталогах и файлах, точнее, их адреса на диске, в формате пластинка — трек — сектор.

Что происходит, когда пользователю требуется считать какую-либо информацию? Программа передает операционной системе запрос с требованием предоставить в ее распоряжение такой-то файл. Умная ОС лезет в FAT, находит информацию о местоположении необходимого файла, после чего «вызывает на связь» контроллер жесткого диска, говоря ему: «Контроллер! Ну-ка быстро предоставь мне сведения с такой-то пластины, такого-то трека, такого-то сектора». Контроллер говорит: «Пять секунд!» и приступает к выполнению запроса. Прочитав нужные данные и переместив их в кэш-память, контроллер сообщает о готовности, после чего ОС лишь остается скопировать полученные данные в системную память и передать их программе.

Скорость работы с винчестером также зависит от используемого протокола, то есть языка, на

котором винчестер общается с контроллером на материнской плате. Ранее использовались протоколы PIO MODE 1–4, сейчас же практически все винчестеры способны работать по протоколу Ultra DMA 33. Данный режим позволяет передавать информацию со скоростью до 33 мегабайт в секунду, при этом практически не загружая процессор (процесс пересылки информации в память происходит без участия CPU и именуется Bus mastering). SCSI, стримеры, Raid-массивы и прочие разновидности устройств хранения информации будут рассмотрены позже.

ЗВУКОВАЯ КАРТА

Пожалуй, с некоторых пор это практически обязательная часть любого современного компьютера. Выпускается в виде платы расширения. Основное предназначение — нести радость вам и бессонницу вашим ближним, генерируя высокочастотные звуки. Дешевая «визжалка» на практике является собой элементарнейший ЦАП (цифро-аналоговый преобразователь), занимающийся преобразованием цифровой последовательности единичек и ноликов в аналоговую звуковую волну. Как правило, ЦАП совмещен с АЦП, который занимается прямо противоположным делом и используется для записи через микрофон либо через линейный аудиовход. На более дорогих картах есть еще всевозможные эффект-процессоры, позволяющие накладывать на звуковой поток различные эффекты вроде трехмерного звучания, реверберации (сродни с эхом в горах), хора (хор). Также на старых картах был предусмотрен IDE выход под CD-ROM, но впоследствии из-за малой пропускной способности шины ISA данный разъем убрали, как пережиток прошлого.

Также звуковые карты помимо воспроизведения цифрового звука занимаются обработкой MIDI команд. MIDI — стандарт (предложен в начале 90-х фирмой Roland), описывающий звучание 128 различных му-

зыкальных инструментов. В силу того что MIDI файлы являются собой как бы обыкновенную нотную партитуру, они занимают очень мало места и практически не требуют ресурсов процессора, так как обслуживаются чипом на звуковой карте. На дешевых картах (вроде Sound Blaster 16, ESS-1868) используется FM чип, обеспечивающий посредственное качество звучания, на более дорогих звучание реальных инструментов записывается в память аудиокарты и оттуда уже играет на нужной ноте. Как правило, MIDI файлы используются в качестве музыкального сопровождения к играм. Поэтому хороший MIDI синтезатор — немаловажный аспект при выборе звуковой карты.

На данный момент аудиокарты выпускаются как в качестве плат расширений ISA, так и для установки в слоты PCI (прогресс, понимаете ли: скоро ISA полностью отомрет, поэтому всем устройствам оттуда надо как можно быстрее переехать на PCI). Последние гораздо дешевле и быстрее, не содержат дополнительных микросхем памяти, а хранят инструменты MIDI в оперативной памяти, однако плохо совместимы со всеми DOS'овскими приложениями. Тем не менее, если перед вами будет стоять вопрос о покупке аудиокарты, я бы порекомендовал PCI вариант.

Ну что ж. Пожалуй, для начала хватит. То, что мы оставили пока «за бортом» (модемы, дисководы, CD-ROM'ы и прочее), будет рассмотрено в последующих рубриках. Во втором выпуске поподробнее рассмотрим CPU и все, что с ним связано.

Напоследок, дабы предугадать ваш первый вопрос, отмечу, что бублики здесь совсем ни при чем. Они сами по себе. Черствые, как камень, осталось всего три штуки, еще с 1996 года. Тогда их давали в одной неизвестной фирме с красивым, но тяжело запоминающимся названием при покупке компьютера на стоимость, превышающую 1000\$. Мотивируя это тем, что, мол, вот ваша тысяча, а вот дырки от нее, а вот и бублики от фирмы. Если учесть, что каждый компьютер в те времена стоил не меньше 1200\$, то потребность в бубликах была постоянная. Сейчас за такие деньги можно купить два, а то и три компьютера. Сейчас PC уже не роскошь, а полезный в доме предмет (полезность которого все-таки была доказана родителям и близким). И фирм в наше время гораздо больше, и названия у них красивее, а о богатстве ассортимента можно и не говорить. Только вот бубликов нет...



ЗВУКОВАЯ КАРТА

СЕТЬ

ИЗ КОТОРОЙ ЕЩЕ НИКТО НЕ ВЫБИРАЛСЯ...

История – порой вещь чрезвычайно добрая. И Сталин, положивший начало холодной войне, и Хрущев с Брежневым, с рвением продолжившие дело своего предшественника, – все они внесли свой маленький вклад в создание мировой сети. «Политика-то здесь при чем?!» – спросит удивленный читатель, и будет отчасти прав. Политика здесь играет маленькую роль. С другой стороны, военная сеть AbraNet была создана именно для быстрого обмена информационными сводками между различными штабами. А что получилось? Что получилось, я вас спрашиваю?

А получилось так, что со временем сеть утратила свое первоначальное предназначение и перешла в руки более мирного континента – ученых. Те быстро поняли все достоинства мощной коммуникационной сети и занялись ее развитием. С каждым годом членов сети становилось все больше и больше, НИИ получили прекрасную возможность обмениваться научными материалами и результатами ведущихся исследований. Сеть нашла свое место в жизни, пережила второе рождение, получила новое имя, то самое, привычное для нас – Интернет.

Жизнь в нашу эпоху сама по себе явление динамичное. А события в мире бизнеса вообще движутся со скоростью, временами превышающей световую. И информация в этом случае – тот же товар. А свежая информация – товар высшего качества. Думаю, дальше мысль продолжать не надо, и так все понятно. Реальную пользу в сети нашли те, кому в первую очередь нужна была оперативная информация, нужен был доступ к большим информационным архивам. Нужна была скорость, которую обеспечивала сеть. А раз есть спрос, значит, будет и предложение. К концу восьмидесятых практически все крупные информационные центры в Штатах были подключены к Интернет. В начале 90-х мировая сеть (хотя тогда «мировой» ее можно было назвать лишь с большой натяжкой) перестала быть чем-то особенным. В сети стали появляться рядовые пользователи. Их прельщала возможность найти множество полезного, их прельщало общение с себе подобными и сам вид этого общения, когда человек способен отринуть груз забот дня насущного и

быть тем, кем он хочет. Как бы то ни было, сеть вошла в повседневную жизнь.

Но это в Америке. В России все было несколько сложнее. О существовании Интернет до начала 90-х догадывались лишь умные дяденьки ученые, сидящие в своих НИИ. Эпоха развития коммуникаций началась в нашей стране году эдак в 94-м. И помогли нам в этом добрые американцы. Ведь у них к тому времени рынок провайдеров был достаточно обширным, а тут страна в одну шестую часть суши, пребывающая в благословенном неведении по поводу всемирной сети, но страшно желающая это неведение сбросить. Так почему бы не помочь, а заодно и денежек подзаработать?

Именно так подумала крупная американская компания AOL (America On-Line), контролирующая немалый сегмент рынка сетевых услуг в Штатах. Только вот не учли американцы аспектов российского рынка. Не учли и прогорели. Через два месяца работы в Интернет умные пользователи добрались до генераторов кредитных карточек. А поскольку AOL, как и все уважающие себя американские фирмы, принимала денежные переводы с кредиток, самые умные тут же начали оплачивать себе доступ с несуществующих кредитных карт. И всем своим друзьям рассказывали о «добром провайдере». А друзья, не будь дураками, зарегистрировали себе несколько аккаунтов и стали их продавать по умеренной цене своим знакомым, деньги кладя себе в карман. Поначалу работники AOL только диву давались, глядя на русских пользователей, плативших огромные суммы с неведь откуда взявшихся кредиток, но потом пришло озарение в виде кипе отрицательных ответов на запрос об оплате от различных банков. Оправившись от потрясения, руководство компании приняло единственное правильное решение: свернуло все свои дела на российском рынке, предоставив «диким» русским возможность самим развивать свою сеть коммуникаций.

К чести американских провайдеров (AOL, MSN) надо отметить, что свою роль они сыграли, создав потребителя. А раз есть потребитель, значит, рано или поздно появится фирма, предоставляющая необходимые услуги. Так и случилось. И хотя в 1996 году большинство отечественных провай-

деров можно было разделить на две большие группы – очень дорогие и очень плохие, все же их услугами пользовались. Постепенно цены на Интернет падали, а качество услуг связи росло. Увеличивались каналы обмена информацией с иностранной частью сети, появилась и начала стремительно расти своя собственная российская сетка. И место на рынке сетевых услуг было только для русских провайдеров, потому как большинство законов американского бизнеса в России просто не работало. Например, в Штатах большинство провайдеров давно отказались от почасовой оплаты, предоставляя пользователям за довольно скромную сумму (в районе 20\$ в месяц) неограниченный доступ. И если американец будет проводить в сети от силы два-три часа в день, то русский человек, пока не набьет «винт» под завязку, не остановится. В результате те провайдеры, которые пытались ввести Unlimited схему, либо вылетали в трубу, либо быстро осознавали убыточность данной схемы и отказывались от нее, либо их телефонные линии заканчивались (а несчастные три-четыре тысячи пользователей тщились прозвониться на жалкие сорок линий).

Россия долгое время прозябала «во тьме невежества», но затем с огромной скоростью начала наверстывать упущенное. На данный момент в любом крупном (и даже не очень) городе всегда найдется несколько провайдеров, готовых по умеренной цене предоставить полное подключение к Интернет. Причем крупные провайдеры (тот же ROL) поддерживают свою собственную региональную сеть, и если вам понадобится съездить, скажем, в Волгоград, то вы будете приятно удивлены, обнаружив в списке иногородние телефоны доступа. Так что самое время подвести черту: Интернет в России есть, и никому его уже у нас не отнять (надеюсь). Потому как существуют миллионы людей, для которых это свой собственный мир, где они живут второй жизнью, по своим собственным законам.

Давайте попытаемся разобраться, что нас привлекает в сети? Залежи полезной информации? Несомненно. Но это далеко не самое важное. Возможность узнавать последние новости по интересующему вас вопросу? Уже ближе, но в то же время еще далеко. Общение с себе подобными? Вот именно. Как правило, человек, попавший в сеть, первые два-три месяца просто обалдевает от всего увиденного. Начинает тащить к себе на компьютер все, до чего сможет дотянуться. А потом... Потом интерес к сети несколько ослабевает. И в конце концов в определенный момент времени индивидуум понимает, что Интернет – идеальное место для встречи с другими. Что здесь

нет комплексов, нет повседневных проблем, а есть только ты и интересный собеседник. Этим и объясняется огромная популярность сети. И если у вас еще не было возможности открыть для себя всю ее прелесть, то самое время об этом задуматься. А мы попытаемся вам немножко помочь. По крайней мере, рассказать, что к чему, чтобы вы не чувствовали себя белой вороной среди матерых волков.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ: К КОМУ И КАК

Вот вы и определились со своим отношением к Интернет, точнее, вам в этом помогли ваши друзья, заявившие, что без Интернет жизнь не мёд. Осталось только подключиться. Способов есть множество. Если откинуть абсолютно нереальные вроде подключения через спутник DirectPC либо через оптоволоконный канал, то останется всего два варианта: модемный доступ и выделенная линия. Второй вариант после непродолжительного раздумья мы также откинем, так как для протяжки выделенной линии, как правило, требуется не одно лицо, а группа лиц, готовых все это дело оплачивать и администрировать. Как правило, большинство фирм дотягивают вам кусок кабеля, ставят на него сетевой хаб, а вы тянете каждый к себе провод витой пары.

Так что остается у нас лишь модемный доступ. Его и допросим с пристрастием. Итак, для начала неплохо было бы обзавестись непосредственно модемом. Причем, если оное устройство вы планируете использовать исключительно для связи с провайдером, то для начала надо определиться с выбором самого провайдера и узнать, какие у него стоят модемы, так как связь лучше всего устанавливается между двумя одинаковыми моделями. Можно, правда, посоветовать купить 3Com Courier vs. Everything и забыть про все проблемы, но цена этой стильной черной коробочки кусачая.

Поэтому поговорим о провайдерах. Если вы живете в Москве, то особых проблем возникнуть не должно. Для начала попытайтесь отыскать в числе своих знакомых какого-нибудь заядлого интернетчика и узнать, какому провайдеру он платит свои кровные. Если же таковых не наблюдается, то обложитесь рекламными объявлениями и займитесь самостоятельными розысками. При выборе надобно руководствоваться следующими факторами: территориальное расположение провайдера, количество линий (как правило, такую информацию просто так не говорят, но всегда можно узнать это самостоятельно, раздобыв входные телефоны и позвонив на них в час пик — часиков в семь вечера; если дозвонитесь со второго раза, то уже хорошо), качество связи (опять же все

мало-мальски порядочные провайдеры предоставляют будущим клиентам тестовый вход для проверки соединения) и, само собой, цены. Кстати, о ценах: обычно условия связи предоставляются по одному из трех планов. Самый распространенный — регистрационный взнос и почасовая оплата с различными скидками. Однако лучше воспользоваться вторым вариантом — частичный unlimited, или работа по предоплате. В этом случае провайдер либо может предоставлять вам неограниченный доступ в определенное время суток (как правило, в ночное), либо за фиксированный взнос вам дается какое-то количество часов, а все, что сверх этого, оплачивается по стандартному тарифу. Бывает и комбинированные варианты, когда вы пользуетесь ночным unlimited, а в остальное время суток у вас на все про все фиксированное количество часов в месяц. Практически идеальный вариант, если бы не необходимость несколько перестраивать свой режим, рискуя появляться на людях с мешками под глазами после очередной сетевой ночи. Ну и, наконец, третий вариант — полный Unlimited. Опять же, как правило, возможны два пути: либо вам за сравнительно большую сумму (120–200\$ в месяц) предлагают нелимитированный доступ в любое время дня и ночи, либо за 40–50\$ предлагают то же самое... только вот чтобы попасть в сеть, надо сначала дозвониться до провайдера, а у него таких, как вы, в десять раз больше, чем общее число телефонных линий. Поэтому выбирайте сами, но помните, где и когда бывает бесплатный сыр.

Вернемся к нашим баранам... то есть модемам. Модулятор-демодулятор можно купить где угодно. Как вы, наверное, уже догадались, модемы классифицируются по скорости соединения, стабильности связи и по набору всяких полезностей. По скоростным показателям можно выделить три группы — те, что до 28 800; те, что на 28 800–33 600; и те, что выше 33 600. Первую категорию предлагают застенчивые люди с добрыми голубыми глазами. Они нежно берут вас за руку, заглядывают в лицо и уверяют, что их модем самый скоростной, работает устойчиво и что больше и не надо. На самом деле им бы только от этой «коробки» поскорей избавиться. Модемы на 14 400 и 19 200 устарели как класс и представляют ценность только для любителей старины.

Модемы на 28 800 и на 33 600 появились сравнительно давно, но до сих пор используются повсеместно. Хотя после появления технологии k56 и X2 либо же их объединенного стандарта V.90 представители данной категории также стали устаревать. И покупать их можно только в одном случае: когда ва-

ша АТС'ка по оснащению техникой напоминает пункт полевой связи. На ламповых чудесах российской телефонии ни один нормальный модем больше 21 600 не выдаст (а X2 вы разве что во сне увидите).

Осталось рассмотреть последнюю категорию модемов, появившуюся сравнительно недавно (97 год) и поддерживающую технологию высокоскоростной связи k56 или X2 или и то и другое в протоколе V.90. Должен сразу огорчить тех, кто думает, что такие модемы действительно способны связывать на скорости вдвое большей 28 800. Это немножко не так. Согласно теории о передаче информации по телефонной линии, ее пропускная способность в идеале составляет 37 килобит в секунду (1 килобайт ~ 8 килобит). Простую схему работы модема знаете? Вначале ему необходимо преобразовать цифровую информацию в аналоговый сигнал, включив туда также служебные данные коррекции ошибок, затем «пропищать» все это другому модему, а тот, в свою очередь, должен преобразовать аналоговый сигнал в последовательность ноликов и единичек. Как правило, большинство провайдеров содержат входные телефоны для доступа в сеть на цифровых АТС'ках. Туда сигнал поступает уже в цифровом виде, и нам удастся избежать одного преобразования аналог-цифра, пагубно сказывающегося на качестве передачи. За счет этого и удастся достичь соединения на скорости k56. В идеале желательно, чтобы ваша АТС'ка тоже была цифровой, но это не обязательно. Напомню, что технология V.90 работает только при связи модем-провайдер, и даже если вы с другом будете сидеть на одной и той же самой навороченной телефонной станции и попытаетесь созвониться модемами, то соединиться на k56 вам не светит.

С модемами разобрались, с выбором провайдера тоже вроде бы определились. Оплачиваете связь и с высоко поднятой головой, сжимая в руке заветную бумажку с логином и паролем, отправляетесь домой. Нет, постойте, дайте я вам еще чуть-чуть нравоучения почитаю. Насчет паролей. Правило первое, последнее и самое простое: никому не сообщайте своего пароля. Даже если этот кто-то представится сотрудником службы поддержки вашего провайдера. Помните: провайдер и так знает все пароли своих клиентов, и спрашивать что-либо ему совсем не обязательно. Спрашивают те несчастные, которым не хочется платить за доступ в сеть, вот они и кормятся паролями доверчивых пользователей. Нет, если в вас преобладает чувство христианской любви к ближнему своему, то — пожалуйста. Только не оценит он вашей помощи...

Так. Хватит. Пора открывать Интернет. Особых проблем при установке программ для доступа возникнуть не должно. В Windows 98 есть удобная программка-помощник подключения к сети, вот ей-то как раз можно и нужно сообщить свой логин и пароль.

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР

Связь установили, проверку пароля прошли, в правом нижнем углу экрана замигали зеленые лампочки. А что дальше-то делать? Дело осталось за малым – найти программы, которые позволяют этот хитроумный Интернет использовать. Ну что ж, этим мы сейчас и займемся.

Для начала самый простой урок – протокол HTTP (Hyper-text Transfer Protocol) и язык HTML (Hyper-text Markup Language). Вы, наверное, уже не раз слышали либо читали в журнале о www страничках. Так вот, эти странички написаны на языке HTML и пересылаются к вам на компьютер по протоколу HTTP. Чтобы получить доступ ко всем www серверам со всякими интересными страничками, необходимо раздобыть программу-браузер. В комплекте с Windows 95 поставляется неплохой браузер Internet Explorer версии 3.0, а в Windows 98 встроена четвертая версия этого популярного браузера от Microsoft, коей автор и пользуется. Справедливости ради стоит рассказать о другом популярном браузере от фирмы Netscape – Netscape Communicator (поразительно, но факт: 99 % пользователей операционной системы Windows знают о существовании только этих двух программ). Оба браузера распространяются бесплатно, оба являются полноценными законченными продуктами с большой историей развития и выбор предстоит делать именно вам. Автор, дабы не поднимать древней войны поклонников этих двух Интернет-проводников, воздержится от каких либо высказываний.

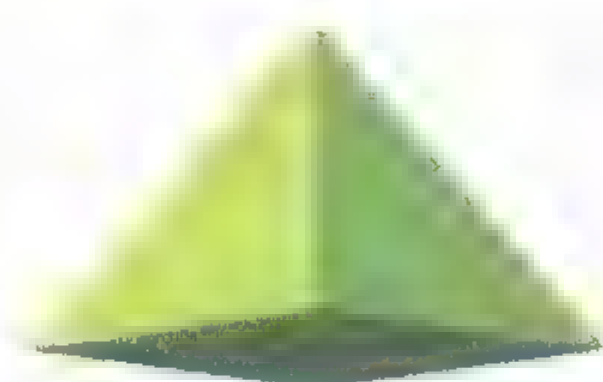
Итак, браузер запущен, теперь в верхней строчке можно набрать Internet адрес (например, www.igromania.ru). Работает? Все, теперь вы можете полистать старые номера нашего журнала, где в рубрике «Вооружаемся» найдете немало интересных ссылок. И не страйтесь гигантского объема информации в сети – найти что-либо достаточно просто. Для этого надо воспользоваться одним из поисковых серверов (www.yahoo.com, www.altavista.com или www.lycos.com) либо же, если с английским у вас туго, попытаться счастья на русских поисковиках (www.yandex.ru, www.rambler.ru).

Странички грузятся, модем мигает лампочками, жизнь, можно сказать, удалась. Пора бы прописаться в сети или хотя бы для начала завести себе электронный ящик. Как правило, такую

услугу «безвозмездно, то есть даром» предоставляет провайдер, включая ее стоимость в абонентскую плату либо снимая деньги со счета за хранения вашей почты у себя на сервере. Чтобы работать с электронной почтой, надобно разжиться почтовым клиентом. И опять же, если у вас стоит Windows 98, то вы можете поставить с установочного компакт-диска ОС неплохой mail-клиент Outlook Express. На первых порах его возможностей вполне хватает. А потом, как только появится минутка свободного времени, рекомендую обратить свой взор на программку The Bat!. Скачать демоверсию можно, посетив страницу разработчиков – www.rtlabs.com/the_bat. Дружелюбный русскоязычный интерфейс, стабильная работа, возможность поддерживать несколько различных почтовых ящиков и много других интересных возможностей принесли данной программе большую популярность. Да и маленький размер по сравнению с монстром Outlook и гигантским Com-

municator'ом также можно отнести к явным достоинствам программы.

А вдруг вам захотелось обзавестись ещё одним почтовым ящиком? Скажем, чтобы переписываться с друзьями по интересам или когда не хочется давать случайному знакомому свой настоящий ящик. Тогда можно воспользоваться услугами одной из фирм, предоставляющих бесплатные e-mail адреса. Их в сети просто куры не клюют. Из иностранных большой популярностью пользуются www.hotmail.com, www.softhome.net, www.yahoo.com, www.rocketmail.com. Среди русских фирм можно назвать www.mail.ru и www.chat.ru. Комплект предоставляемых услуг везде, как правило, один и тот же. Вы регистрируетесь и получаете почтовый ящик вида ваше_имя@что-то-там.com. После чего, отправившись на страничку почтовой службы и щелкнув по кнопке log on, вы попадаете к себе в папку, где можете прочитать свежие сообщения, послать кому-нибудь письмо, прибить какие-нибудь ненужные



besm
2 0 0 0
computers

**Это Вам
не игрушки !**

**Только для серьезных
игроманов !**

"Железо" от самых классных производителей.

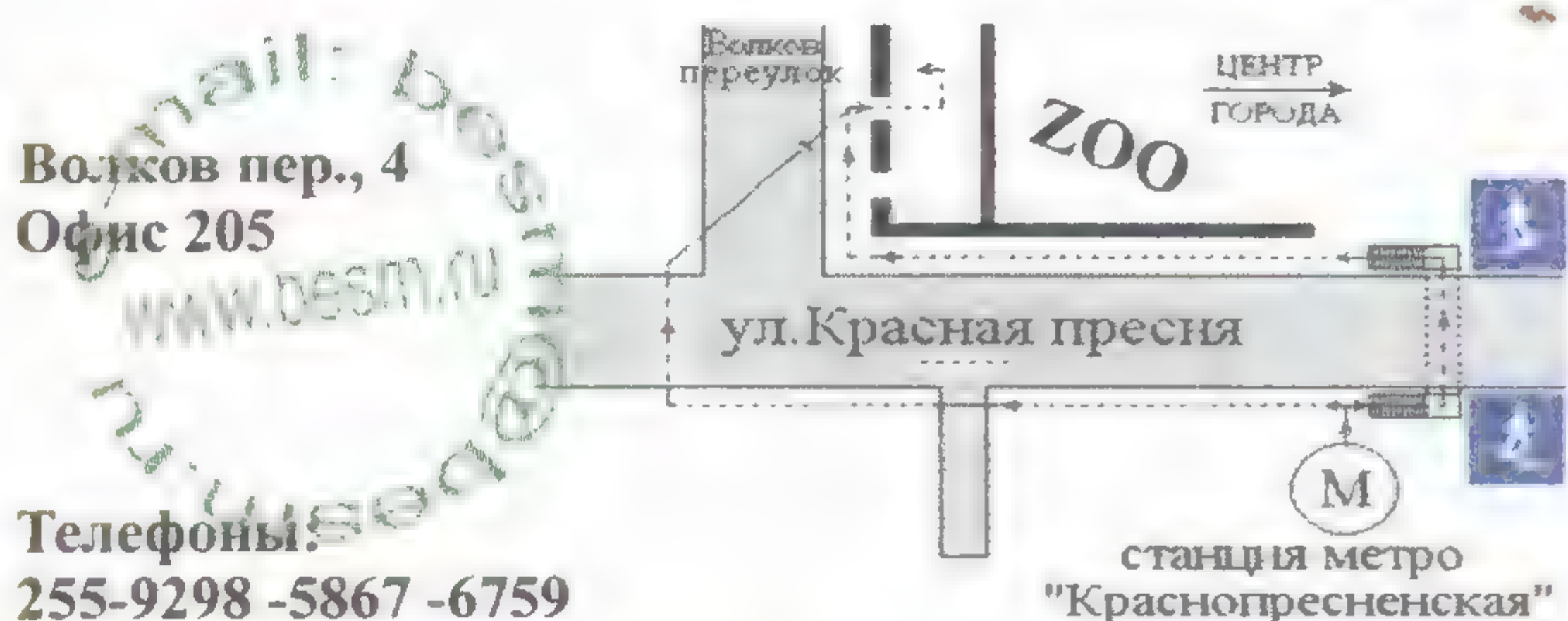
Компьютеры для игр любого уровня.

Соберем, настроим, покажем, научим...

продадим !

**Мы с интересом следим за всеми новинками
компьютерного рынка. Вы прочитали где-то о
суперновинке и не знаете где купить? Звоните! Если
это есть в природе, значит Вы найдете это у нас.**

...заодно и в зоопарк зайдёте...



**Телефоны:
255-9298 -5867 -6759**

письма и т.п. И все это из окна браузера, даже никакого mail-клиента не надо. И что же, спросите вы, совсем бесплатно? Почти... Время от времени к вам на ящик будут ненавязчиво сыпаться рекламные объявления, которые вы с легкостью можете, не читая, удалять. Коммерция...

С почтой разобрались. «А где же игрушки?!» – поинтересуется недовольный читатель? Где же им быть, как не на FTP-серверах? Протокол FTP (File Transfer Protocol) был разработан специально для передачи больших файлов по сети и является чуть ли не самым старым протоколом. По всей сети раскиданы десятки тысяч файловых серверов, где можно при хорошем терпении отыскать практически любую программу. Для доступа к FTP-архивам желательно иметь отдельную программку – FTP-клиент. Желательно именно потому, что браузеры также могут пролистывать содержимое FTP-серверов и скачивать отдельные файлы (попробуйте набрать в строке URL адрес ftp.cdrom.com, и вы окажетесь на одном из крупнейших в мире файловом архиве), но в них отсутствуют такие полезные функции, как докачка, закачка и скачивание нескольких файлов сразу. Поэтому отправляемся на www.bpftp.com и скачиваем себе Bullet Prof Ftp. Данная программка при достаточно простом интерфейсе обладает множеством возможностей. Так, например, она позволяет скачивать файлы с FTP-серверов и возобновлять докачку при обрыве связи, зарядить в очередь сразу несколько файлов (с тем, чтобы потом спокойно отправиться спать, а на утро заняться разбором свежих программ) и, наконец, кидать файлы сразу же в рабочее окно программы, помещая их в буфер обмена. Опять же не буду навязывать свое мнение, но из FTP-клиентов данная программа мне нравится больше всех.

Вот. Закругляемся. Надеюсь, что теперь вы не будете шарахаться от странных личностей, которые вместо того, чтобы спать по ночам, обитают в чатах и «общаются» с себе подобными. Как знать, может быть, вы и сами со временем вольетесь в нестройные ряды сетевиков-полуночников. Потому как пора. Все говорят, что за сетью будущее. А мы решили сделать небольшой сетевой раздел (просьба к знатокам Интернет: не обижайтесь на банальные вещи, описываемые в данном материале, ведь все мы когда-то чего-то не знали), в котором попытаемся рассказать обо всем самом интересном, что есть в сети. Хотя заранее знаем, что ничегошеньки из этого не получится. Сеть – она необъятна. Но ведь недаром говорят: попытка – не пытка.

Дениска Киселев

ВЕСТИ ИЗ «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО»

Cocaine

Резидентный полиморфный Windows-вирус. Заражает выполняемые файлы Windows (PE EXE-файлы), MS Word темплейт NORMAL.DOT и рассылает свои копии по электронной почте. Имеет размер, достаточно большой для программы, написанной на ассемблере, – около 22 Kb.

Pro-Life.3423

Опасный резидентный вирус. Перехватывает INT 21h и записывается в конец EXE-файлов при их запуске. При окончании работы программ выводит одно из сообщений из своей базы. При запуске антивирусных программ с именами F-PROT.EXE, TBSCAN.EXE, TBAV.EXE, TBCLEAN.EXE, SCAN.EXE, CLEAN.EXE, VIRSTOP.EXE, MSAV.EXE, VSAFE.EXE, CPAV.EXE, FSP.EXE, VDE-FEND.EXE вирус записывает вместо них троянскую программу, которая при запуске выводит сообщение с требованием остановить незаконное убийство вирусов.

W95.Gera

Опасный резидентный Win95/98-вирус. Заражает выполняемые файлы Windows (PE EXE). При запуске зараженного файла вирус получает привилегии системных драйверов, переключаясь в Ring 0, перехватывает файловые запросы Windows (IFS API) и остается резидентно как системный драйвер Windows (VxD-драйвер).

Вирус перехватывает открытие файлов, отфильтровывает PE EXE-файлы и заражает их. По 31-м числам вирус стирает блок системной памяти Windows, обычно зарезервированный под видеопамять. Однако возможен крах системы.

WILSON, HILLO, HILL

Опасный нерезидентный компаньон вирус, заражает файлы Windows. Является PE EXE-файлом Windows размером около 90 Kb, написан на Delphi. При запуске зараженного файла вирус заражает несколько файлов в системе.

Вирус также создает на дисках (включая флоппи-диски) свои копии с различными именами. Копия на диске C: WIN32APP.EXE регистрируется вирусом в системном реестре как автозагружаемая программа. Вирус также выгружает из памяти Windows некоторые антивирусы и в зависимости от системного времени вызывает несколько процедур, которые производят различные действия: меняют имя компьютера и метки дисков; изменяют содержание файлов *.URL.

Также создают 700.000.000 каталогов со случайными именами, либо записывают в заново созданный файл C:\DAPARTY.EXE копию вируса Win95.SIH и запускают его, либо выводит свое сообщение.

Win32.Hatred, семейство

Опасные нерезидентные полиморфные Windows-вирусы длиной более 10 Kb. Заражают PE EXE-файлы Windows. При заражении увеличивают размер последней секции файла, шифруют и записывают туда свой код, затем изменяют необходимые поля в PE-заголовке. Содержат летальные ошибки и в большинстве случаев портят файлы при заражении, т. е. размножаются только из своего «первого поколения» (дроппера). По 7-м числам ежемесячно («Hatred.a») или по 3-м числам («Hatred.b») вирусы выводят сообщение, а затем случайным образом покрывают экран черными точками (размером в один пиксель).



1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 26

Крайне опасный резидентный полиморфик Windows-вирус. Размножается под Win32 и заражает выполняемые файлы Windows — .EXE и .SCR. Вирус также заражает KERNEL32.DLL, что позволяет ему оставаться в системе резидентно на все время работы ОС. Вирус также перехватывает некоторые функции KERNEL32: открытие, копирование, перемещение файлов и пр. При вызове этих функций заражаются файлы, к которым идет обращение. Вирус имеет крайне опасную деструктивную процедуру, которая активизируется 25 декабря. В этот день вирус при обращении к первому .EXE-или .SCR-файлу стирает CMOS, портит все файлы на дисках от C: до Z:, затем портит FlashBIOS, используя процедуру вируса «Чернобыль».

По материалам «Вестника
Лаборатории Касперского»

В семье Малдеров произошла трагедия. Когда родители ушли, оставив подростков, сына и дочь, Саманта исчезла. Фокс – старший сын – так и не смог что-либо объяснить. Несчастье не сплотило семью, наоборот: родители разошлись, а мальчика отправили в Англию, где он получил классическое образование, закончив психологический факультет (как станет известно позже, у него есть и второе образование). Его перу принадлежит монография о маньяках. Возвратившись домой, он поступает в ФБР, где проводит ряд блестящих расследований, действуя в условиях относительной свободы. Но... Некоторые дела остаются без ответа, найти им объяснение в нашей обыденной жизни невозможно. Малдер натывается на папки с похожими случаями, однако попытка провести свое собственное расследование «секретных материалов» встречает глухое сопротивление. Вскоре он понимает, что сначала кто-то просто мешает, а потом и вовсе препятствует работе. Правительственные круги, как он потом объяснит Дана Скалли, не хотят, чтобы результаты их действий были обнародованы. Даже очень широкие связи Малдера в Конгрессе не смогли ему помочь. Но остановить Фокса уже невозможно. Основной руководящей мотивацией его поступков служит не только стремление найти истину. Дело гораздо сложнее. Малдер понимает, что потери близких людей неизбежны. К смерти он вообще относится с огромной долей нездорового цинизма (щелкает семечки на кладбище и вот-вот плюнет на выкопанный гроб). Дело в его личной вине перед младшей сестрой. «Я не откликнулся на ее просьбы о помощи», – вот что гнетет Фокса всю жизнь. Он, старший брат, бросил Саманту на произвол судьбы. Стоял и смотрел, как ее кто-то (или что-то) похищал.

А ведь она звала на помощь. Малдеру было бы лучше, если бы сестра просто погибла. Но сейчас вся его жизнь проходит под знаком Великой Вины перед младшей сестрой. Так или иначе, но его одержимость при расследовании дел, которые он заносит в графу «секретные материалы», становится для многих неудобной.

И тут появляется Дана Скалли. Малдер слишком увлекается, он – стихийная, неупорядоченная, но крайне полезная сила. Его следует ввести в берега. Им необходимо руководить, но так, чтобы он даже не догадывался. В напарники ему дают доктора Дану Скалли. Она защитила диссертацию по физике, что приводит Малдера в восторг. Он читал работу и одобряет ее. «Эйнштейн номер два», – называет он Скалли. И, кроме того, она еще в его глазах «шпионка из вражеского курятника».

Скалли и Малдер – антиподы. У Даны благополучная во всех отношениях семья: отец, мать, сестра, брат. Они тесно связаны теми узами любви, которые возможны лишь между людьми очень близкими. Что бы ни случилось со Скалли, она со всех ног бежит под защиту мамочки, сестры. Она часть своей семьи. У Малдера с семьей большая напряженность. Он чувствует вину за пропажу Саманты. Его родители в разводе, между ними ощущается нечто враждебное, что связано с исчезновением дочери. Фокс любит родителей, но он давно перестал им доверять и рассчитывать на них. Потом он скажет Дана, что не верит никому. Дана единственная, кому он доверяет полностью.

То же можно сказать и о его работе. Блестящее начало заканчивается тем, что все принимают его за одержимого одной-единственной целью – найти то, что не существует в природе. И так, с этого момента Дана и Фокс пойдут в одной упряжке на протяжении шести телевизионных сезонов, вызывая наше восхищение и раздражение.

Они поступают в распоряжение второго человека в ФБР – Скиннера. Для обывателей он – олицетворение успеха, даже несмотря на то, что его личная жизнь не задалась. Скиннер занимает чуть ли не самую верхнюю ступеньку иерархической лестницы ФБР, но он-то знает, что это лишь видимость.

Будучи человеком порядочным, Скиннер понимает, что Малдером руководят общечеловеческие мотивы, что он хочет все выяснить и все сделать правильно. Но Скиннер понимает также, что Малдер часто зарывается, что он не может вовремя остановиться. Как ребенок, Фокс верит, что где-то там существуют правила, честь, порядочность, добро, которые должны победить. Но это не так. Скиннер находится между молотом и наковальней. Чувство порядочности не позволяет ему подставлять бестолкового Малдера под удар, но он тоже человек и не в состоянии постоянно выдерживать прессинг со стороны тех, кто гораздо сильнее его. Да и вообще сильнее всех.

Представителем этих сил является Курильщик. На первых порах у Скиннера нет возможности ни возражать ему, ни противостоять. Он пытается отстоять хоть видимость своей независимости, указывая Курильщику на табличку «no smoking», однако тот в полном смысле этого слова плевать хотел на предписания, просьбы и таблички. Он ведет свою игру.

Люди, взявшие на себя ответственность за судьбы человечества, не достойны своего бремени. Они слишком корыстны и слишком ничтожны, чтобы быть крестоносцами. Они узнали много тайн дольного мира и реши-

ли, что обычный человек не готов к великому знанию. Им хочется самим контролировать процесс вхождения представителей чужих миров на Землю. Именно они решили использовать Скалли с тем, чтобы она всегда ставила их в известность о действиях мятежного Малдера.

Скалли не только член своей семьи, но она также и член системы. Как и Скиннер, она неотъемлемая частица мощной системы ученых с их закомплексованностью и нежеланием понять и принять нечто новое, она еще член системы ФБР.

Первая встреча героев носит напряженный характер. Каждый из них знает, чего можно ждать от другого, и не желает понять оппонента. Но это внешняя сторона их отношений. Дана утверждает, что не намерена принимать дурацкие выдумки Фокса, так как на все есть научное объяснение, но и не намерена быть пешкой руководства. Она хочет разбираться сама.

Но вся беда Малдера и Скалли в том, что они волею судьбы самые верные и самые перспективные работники Консорциума. Они играют роль смелых разведчиков, индикаторов неведомого, мишенью. Все идет только на пользу Консорциуму. Люди Консорциума взяли на себя ответственность быть богами и не сдюжили. Им не хватило ни веры, ни честности, ни ума, ни порядочности. Когда Малдер принялся активно выявлять паранормальные явления, им заинтересовались. Он был единственным в своем роде. Но он все же, как огонь, а должен был освещать, согревать и кипятить чайник. Скалли должна была (и она это сделала) упорядочить деятельность Малдера. Фактически на протяжении всего сериала Скалли и Дана выявляли непознанное. Консорциум ведь знал ответ на многое, но им было выгоднее идти позади Даны и Фокса и просто подбирать их находки, оставляя рассвирепевшего Малдера и недоумевающую Дану размышлять о том, кому, зачем и почему это выгодно. У Консорциума не было более нужных агентов, чем Малдер и Скалли. В этом единственная причина того, что их не закрыли, не убили, а постоянно поддерживали. Существует целая сеть учреждений, куда попадают выловленные Фоксом и Даной «паранормалы». Их содержат в засекреченных лабораториях, изучают. «Над ним предстоит еще очень много работать», – говорит один из подручных Консорциума и в то же время тайный союзник Малдера.

Другая причина их выживания заключается в том, что сам по себе Консорциум не однороден. Он скорее напоминает банку с ядовитыми скорпионами, каждый из которых стремится ужалить соседа. Плюс к этому в организации появляются мятежники, кото-



рые не могут долее выдержать груз ответственности и пытаются переложить его на Малдера. Тот должен все обнаружить, чтобы мировая общественность решила, что делать с преступным американским правительством.

Первое дело Малдера и Скалли – таинственное происшествие в Орегоне. Дана не в состоянии определить причину меток на теле молодых девушек, которых находят мертвыми в лесу. Малдер подтрунивает над Даной, так как понимает, что она не сможет дать объяснение тому факту, куда исчезает время. Когда жертвы погибают в лесу, их часы останавливаются.

Малдер требует эксгумации погибших. Дана крайне скептически относится к его идее и постоянно лепечет о непреложных законах физики и медицины. Но каково же ее недоумение, когда вместо полуразложившегося трупа она видит генетического уродца! Скалли никогда не работала в качестве патологоанатома, а с Малдером это станет одной из основных ее обязанностей. События развиваются по нарастающей. Сын местного полицейского парализован, но отец что-то знает про него или подозревает и не стремится помогать агентам ФБР.

Странно ведет себя и врач-патологоанатом. Он занимался вскрытием трупов, но не может объяснить, что же вызвало столь радикальные изменения в тканях погибших. Вроде бы что-то знает дочь врача – Тереза. Она раскрывает рот только после смерти очередной жертвы и рассказывает, что все погибшие девушки из одного класса и что у нее так же, как и других погибших, есть странные отметины на спине. Именно у Терезы мы увидим впервые признак болезни, которая потом поразит Дану.

Практически настроенная Скалли начинает понимать, что в рассуждениях Малдера есть рациональное зерно. Она еще выдвигает версию секты и жертвоприношений. Это для нее ясно и понятно, но пришельцы выше ее понимания. Однако, обнаружив в ванной роковые отметины у себя на теле, она сломя голову мчится к Малдеру и, вся пунцовая от смущения, сообщает, что хочет показать нечто.

Малдер – весь внимание, но когда у Скалли под пальто оказались только штанишки и лифчик, его удивление стало возрастать в геометрической прогрессии. Он не может удержаться от подтрунивания, сообщая, что это не отметины коварных пришельцев, а комариные укусы. Вся эта сцена является поворотной в отношениях героев. Они оба доверились друг другу. Малдер, обычно недоверчивый и замкнутый, рассказывает Дана историю своей жизни. Он откровенен с ней так, как, наверное, еще ни с кем и никогда не был откровенен.

Придя в больницу к парализованному сыну полицейского, они обнаруживают у него на ногах следы земли. Так вот кого покрывает отец! Ему известна страшная тайна сына-маньяка, и он пытается его спасти. Таков единственный вывод, который приходит в голову.

Но все не так. На очереди новая жертва – Тереза. Маньяк и она оказываются в лесу. Малдер видит ослепительный свет, юношу, который несет на руках девушку. Фокс хочет понять, что же происходит на самом деле. Отец вовсе уж решает пристрелить отпрыска, чтобы спасти девушку. Малдер мешает. Ослепительный свет, идущий от неведомого источника, скрывает пару из виду. Когда все прояснилось, девушка и парень оказались живы и здоровы.

На самом деле какая-то неведомая сила призывала жертвы в определенное время в лес. Зачем? Чтобы спасти? Погубить? Как бы то ни было, для последних молодых людей все оказалось хорошо. Однако спасение относительно.

Последние кадры. Скалли, Малдер, Курильщик и люди из Консорциума ведут с юношей беседу. Выясняется, что после окончания школы они собрались на пикник в лесу. Их взяли для проведения каких-то опытов. Ему самому заложили в голову что-то. Опыт не удался. И те, кто ставил эти опыты, решили проблему кардинально. По определенным причинам последние жертвы выжили.

Отметим несколько очень важных для хода всего сериала моментов. Во-первых, Скалли была в лесу с Малдером, когда происходили эти события. Но она (это станет потом для нее характерным) замешкалась и все пропустила. Она видела только свет. Во-вторых, агенты собрали огромный фактологический материал по делу. Но здание, где хранились материалы, сгорело. Малдеру оставалось только размахивать руками и сетовать, что он, дескать, знал и предполагал, что так и будет. В-третьих, когда Дана и Фокс решили проверить наличие генетических изменений, проведя эксгумацию прошлых жертв, они обнаружили раскопанные могилы и полное отсутствие гробов. Умница Скалли сохранила вещественное доказательство, найденное при вскрытии. Она представляет его комиссии (считайте, что Консорциуму). Скалли хвалят и отдают находку Курильщику. Мы видим, как он идет по длинному коридору с ящиками и стендами, открывает один из ящиков и, умненько глядя на инопланетную улику, вздыхает и прячет с глаз мировой общественности долой.

Герои оказываются вроде бы ни при чем, но произошло самое главное событие их жизни – они встретили друг друга.

STAR WARS

EPISODE I

THE PHANTOM MENACE

Мало мистики...

Слишком много шумных эпизодов в ущерб хорошему сюжету...

Недостаточно юмора...

Прежние герои были лучше по всем параметрам...

(Из разговора фанатов SW)

Полезные советы.

1. Ни в коем случае не покупайте и не смотрите пиратские копии. Иначе фильм для вас будет безвозвратно потерян.

2. Посмотрите фильм вторично, и поймете, что в первый раз вы пропустили по меньшей мере половину из задумок авторов.

Премьера «Звездных войн» прошла в середине мая, но еще третьего числа того же месяца началась широкая распродажа товаров на тему сериала. Это парики, лосьоны, значки, кепки и, конечно, куклы. Всего восемь персонажей. Размер их не очень велик (семнадцать сантиметров) – Оби-Ван Кеноби, Амидала, Анакен Скайуокер, Джа Джа Бинкс и другие. Для Амидалы создан великолепный королевский гардероб.

Прибыль от продажи сопутствующих товаров должна составить где-то около двух миллиардов долларов (так утверждают аналитики, которым нечего делать, кроме как деньги в чужих карманах считать). По свидетельству прессы, во время премьерного показа фильма в экономике США возникла прореха в 290 миллионов долларов. Два миллиона двести тысяч американцев прогуляли в этот день работу. Возможно, к этим скандальным слухам приложили руки проворные менеджеры Джорджа Лукаса, но все равно определенная доля истины в этом есть.

Еще множество киноведа не раз сойдутся в жестокой дискуссии, пытаясь определить для себя и окружающих, на чем, собственно, держится успех звездной саги. Отнюдь не следует рассматривать заявления вроде «Я смотрел «Звездные войны» пять (шесть, семь...) раз» как проявление придурковатости, как было с одной из героинь «Секретных материалов», которая помешалась на Люке Скайуокере. В «Звездных войнах» отсутствует глубокий философский подтекст, столь важный для «Babylon 5». Все сведено к минимуму – надо быть хорошим. Пересмотр фильмов объясняется, видимо,

тем, что звездная сага – это настоящее произведение искусства, к которому возвращаешься еще и еще раз, чтобы вникнуть во все детали.

Правда, Дж. Лукас утверждал, что хотел представить эпохальную борьбу добра и зла. Но где этого нет?

«Звездные войны» интересны своей панорамностью и многоплановостью. Все увидеть и оценить по достоинству, посмотрев фильм лишь один раз, невозможно. В ходе первого просмотра вы знакомитесь с сюжетом, сравниваете, всплескиваете руками (дескать, «все не то» – те, кто уже в возрасте, или «во дает, я уже об этом слышал» – те, кто только знакомится с сагой).

В первом эпизоде еще не разразилась межгалактическая война. Жизнь многочисленных анимированных зверушек кипит на каждой планете, их очень много. В зависимости от того, какие на планете условия, там размещаются самые разные твари. Вся Галактика – это огромный мир. В нем жители адаптированы к условиям, в которых они могут дышать, передвигаться, вообще существовать в среде, привычной для их обитания. Погодные условия, времена года, наличие или отсутствие природных ресурсов – все оказывает либо положительное, либо отрицательное воздействие на местных жителей и приезжих. В центре текущих событий две планеты.

Всем хорошо известный Ватто не является ни плохим, ни хорошим персонажем. Сам по себе Ватто не представляет ничего особенного. Более того, это коротенький, немного скрюченный продавец самого разного, один раз в тысячу лет востребуемого хлама. У Ватто нос наподобие укороченного слоновьего хобота, он голубоватого оттенка, нелепые крылья находятся в постоянном вращении. У него две страсти: к деньгам и к мошенничеству. Он не брезгает использовать труд рабов и весьма грозно покрикивает на них, «воспаря» на куцых крыльях над своим магазином.

При всей кажущейся несообразности внешнего вида это именно то, что задумывал Джордж Лукас. Когда ему пытались навязать в образе

Ватто нечто вроде жирного попугая в жилетке или четвероногого, попыхивающего сигарой, Лукас был против. В конце концов решили остановиться на забавном существе, которого мы и увидели в кино. На чем непременно настаивал режиссер, так это на перепончатых лапах. Настаивал и получил. Ватто с полным основанием можно назвать конгломератом того, чего быть в принципе не может.

Начало звездной саги не могло не вызвать вполне законного недоумения: а что было вначале? Теперь этот пробел восполнен. Сюжет довольно прост, что послужило причиной нареканий со стороны многих уже давно повзрослевших поклонников сериала. Небольшое государство Набу оказывается в роли заложника. Космическая Торговая Федерация начинает блокаду, которая вскоре превращается в полную изоляцию, грозящую вызвать вымирание целого народа. Потом Федерация сочла возможным и своевременным начать настоящую экспансию.

Свои действия Федерация не очень объясняет, чувствуя за собой военное превосходство. Политическая обстановка в универсуме сложна. Очевидно, что шаткое равновесие долго не продлится. Тревожное ожидание беды витает в воздухе. Набу рассматривается в качестве пробного камня. Во главе государства стоит молодая королева Амидала. У нее нет ни большого опыта в ведении политических интриг, ни могущественной армии, ни союзников, готовых пожертвовать своим спокойствием ради нее. Именно потому Торговая Федерация выбирает Набу в качестве жертвы. Агрессоры сделали первый шаг и решили ждать, как дальше развернутся события. Королеву хотели вынудить согласиться с военным присутствием Федерации.

Но тут в действие вступает третья сила – джедаи. Они всегда на страже





обиженных и угнетенных, а в данном случае в роли таковой оказывается королева. Есть еще очень крошечный шанс не нарушить баланс сил. Для этого надо привлечь внимание всей Галактики к Набу, заставить корыстных и равнодушных правителей действовать. Амидале необходимо попасть на заседание Ассамблеи Галактической республики. Два мужественных джедая — Куи-Гон Джинн и его верный ученик Оби-Ван — вывозят правительницу.

Но происходит поломка звездолета, беглецам приходится сделать вынужденную посадку на маленькую планету, где еще всю процветает рабство. Скорее всего, эта встреча была предопределена и записана на скрижалях судьбы. В лавчонке Mos Espa они повстречали шустрого пацаненка дошкольного возраста. Он не по годам развит, вечно что-то мастерит. Только с его помощью можно без проблем приобрести запасные части.

У Анакена, несмотря на малый рост и юный возраст, есть реальный шанс выиграть престижные гонки. Даже его мать убеждена, что никто, кроме ее сына, не сможет выручить путешественников. Для мальчика ставка очень высока: в случае победы он получает свободу.

Гонки сняты с размахом. Соперники-твари ведут себя не совсем спортивно. В ход идут все средства, все то, что столь хорошо знакомо по многочисленным компьютерным гонкам.

Малец совершил неплохую сделку и получил освобождение от рабства. Правда, его мать остается на положении рабыни. Это вызывает у ребенка скупую слезу, но стремление к свободе пересиливает. Жизнь дала ему шанс, и юный Скайуокер крепко ухватился за него.

Королева, ее верные слуги и джедаи вместе с ребенком попадают на планету Кораскант. Амидала просит о помощи. Вместо этого начинаются сплошные разговоры. Никому не хочется вступать в противоборство с могущественной Торговой Федерацией. Но и сами принципы демократии, от

которых не хотелось бы отказываться, не позволяют сказать категорическое «нет».

А тем временем на планете Набу ширится экспансия, ждать больше нельзя и королева принимает свежее и верное решение. Она готова вернуться домой с тем, чтобы победить агрессора или умереть.

Силы жителей Набу невелики, но они могут рассчитывать на джедаев, обладающих Силой, в которую они верят. И она им помогает до тех пор, пока они в нее верят. Существует возможность договориться с очень занимательным народцем, но их вождь Босс Нэсс не хочет вступать в военный конфликт, так как он и его подданные свободно могут отсидеться в спокойных местах, не подвергая себя опасности. Надо полагать, что им решительно все равно, кто будет у власти: федералы или же королева. В первый раз они отвергли предложение о сотрудничестве, справедливо заявляя, что им безразлично, кто станет править.

Но когда приходит депутация во главе с королевой, да еще говорят речи, что помощь Босса Нэсса необходима, а для усугубления впечатления все, как это было принято показывать в советских исторических фильмах, бухаются на колени, сердце глупого Босса не выдерживает. Он соглашается объединиться с королевой против захватчиков.

Огромная армия Босса Нэсса неплохо экипирована. На первых порах она даже могла защищать себя при помощи огромного шатра-щита. И когда механические воины пошли в наступление, они не смогли причинить им большого вреда. Но когда подданные Нэсса пошли в атаку при поддержке мощного огня из катапульт, то оказалось, что дело не так хорошо, как хотелось. Где-то его воины дрогнули, а где-то и побежали.

На полях военная удача отвернулась от восставших. И главные части тоже не могли похвастать успехом и большими достижениями. Проникнув в цитадель вражеских сил, повстанцы беспрестанно отдают друг другу отрывистые команды, подражают командос, пытаясь поразить врага в самом сердце. Но чаша весов явно клонится в сторону агрессора.

Идя в бой, Куи-Гон Джинн не решается оставить маленького Анакена Скайуокера и берет его с собой. Именно ему было суждено спасти положение. Оставшись один, он начинает немножечко скучать. Потом перебирается шаг за шагом в другие помещения и совершенно случайно натывается на небольшие летучие средства передвижения. Воодушевленный недавней победой в гонках, мальчишка садится за штурвал и начинает вести решительное наступление на агрессоров.

Взрослые воины по-детски всплескивали руками, когда видели, что совсем без их участия враг сперва дрогнул, а потом ребенок метким выстрелом попал в башню питания всех механических роботов и тем самым полностью их обезвредил. Настоящая победа! Немного досадно, правда, что федералы проявили себя совсем с глупой стороны. Уж мы-то знаем, что никогда нельзя все свои силы подключать к единому блоку питания, так как это грозит тем, что случилось с армией Торговой Федерации. Внезапно обездвиженные, а потом и вовсе рухнувшие солдаты противника представляли приятное и радостное зрелище.

Но перед окончательным финалом зрителям предлагают еще два очень важных события. Оби-Ван — еще только ученик, он не настоящий джедай, хотя и очень старается. Вместе со своим учителем он вступает в жестокую схватку с воинами темной стороны. Они в разлетающихся плащах, сверкают световые мечи. Враг — весь в черном, на голове шипы, но тоже со сверкающим световым мечом и непременным демоническим огнем в глазах. В этой схватке Куи-Гон Джинн погибает, Оби-Ван теряет меч. Положение отчаянное: смелый рыцарь удерживается двумя руками за края пропасти, а враг хохочет совсем по-сатанински, вот-вот начнет каблуком крушить пальцы джедая. Хохотал и примеривался он так долго, что Оби-Ван сумел сориентироваться, сделать кульбит, ухватить меч учителя и сбросить юмориста в пропасть. Вот жаль только, что Куи-Гон погиб по-настоящему.

Все королевство Набу скорбело, узнав о смерти рыцаря, даже королева посетила ритуальное сожжение тела джедая, уронив монаршую слезу.

Смерть учителя имела два последствия. Во-первых, Оби-Ван сам становится учителем. Он хочет взять в свои ученики Анакена. У других джедаев возникают по этому поводу сильные сомнения. Есть что-то в ребенкестораживающее, пугающее и отталкивающее. Но Оби-Ван непреклонен. Он дал слово умирающему учителю, а он слово никогда не нарушает. По мнению Куи-Гон Джинна, это не простой ребенок, даже не выдающийся джедай. Он — избранник. От него зависит великое равновесие, соотношение сил добра и зла. Но за ним чувствуется нечто непонятное, сероватое, что может исчезнуть, не оставив следа, а может стать черным, как душа убийцы. Джедаи пытаются отговорить Оби-Вана, но тот непреклонен. Так состоялось знакомство двух героев. А какие ошибки в воспитании допустил молодой учитель, станет ясно из второго фильма. Придется ждать до 2002 года.

Warrior Princess

КЛАУДИА КРИСТИАН



Клаудиа Кристиан родилась 10 августа 1965 года в Глендейле, штат Калифорния, но большую часть своего детства и юности провела в Вестпорте, штат Коннектикут. Ее родители были эмигрантами (отец по национальности ирландец, а мать – немка). У Клаудии было трое братьев, и, возможно, это стало причиной, по которой она захотела стать актрисой: ее просто никто никогда не слушал, зато, когда она выходила на сцену, зрители ловили каждое ее слово.

Артистические способности Клаудии проявились очень рано – свою первую роль она сыграла уже в пять лет. Кстати, к этому времени она уже хорошо играла на пианино, а вскоре научилась и играть на скрипке. Школу она не любила (математика до сих пор вызывает у Клаудии ужас), но там было театральное отделение, и будущая звезда отводила душу, играя роли в разнообразных пьесах, включая знаменитые творения Шекспира. Так что к моменту окончания школы Клаудиа была довольно опытной актрисой.

Профессионально сниматься в кино и на телевидении Кристиан начала в 18 лет, и с тех пор продолжает успешно делать это. Видимо, здесь сказывается трудолюбие и умение добиваться поставленной цели, которые заложили в нее родители, поскольку эмигрантская жизнь заставляет работать по-настоящему. Правда, родители были в шоке, когда узнали, что их дочь решила стать актрисой. Они считали, что она будет работать, как все нормальные люди.

Однако Клаудиа решила иначе. И отец не стал мешать, наоборот, именно он преподавал Кристиан первый урок.

Кристиан: Помню, когда был отменен первый телесериал, в котором я снялась, и я рассказала об этом отцу, он лишь сказал: «Тогда снимись в другом». Я попыталась объяснить ему, что это непросто, но он заявил: «Нет, ты просто должна сделать это. Ты из тех, кто становится актрисами, так что действуй».

Теперь мать Клаудии очень гордится, что ее дочь добилась многого и стала настоящей звездой. А сама Клаудиа с большим уважением относится к мнению своей матери.

Кристиан: Моя мама всегда внушала мне принцип «noblesse oblige» – встань выше всех мелочей. Если кто-то ведет себя недостойно, не старайся подражать ему, не опускайся до его уровня. Она научила меня быть щедрой по отношению к людям. Не в смысле вещей, а в смысле терпения и доброты. Не знаю, удастся ли мне реализовывать это, но я стараюсь.

В юности моим кумиром была Хилдегард фон Винген, потому что она была женщиной из XII века, писавшей невероятную музыку и интересовавшейся наукой и искусством. У нее была очень интересная жизнь. Когда я стала старше, акценты несколько сместились, и теперь моя мама стала для меня эталоном, поскольку она вырастила четырех детей. Кстати, мою маму тоже зовут Хилдегард!



Первый фильм, в котором снялась Кристиан, назывался «Mad About You», но она не советует поклонникам смотреть его, потому что после съемок вся роль была продублирована заново

ПАМЯТНЫЕ ДАТЫ

3 августа 1990 – начало съемок «Крестового похода»

10 августа 1965 – день рождения Клаудии Кристиан

10 августа 1992 – начало съемок пилотного фильма

17 августа 1998 – пресс-релиз Netter Digital о совместной работе с JPL над «Крестовым походом»

27 августа 1996 – эпизод «Пришествие Теней» получает премию Нигро за лучшую драматическую постановку

30 августа 1997 – эпизод «Несбывшиеся надежды» получает премию Нигро за лучшую драматическую постановку

У читателей «Игромании» появилась уникальная возможность задать вопрос Майклу О'Харе (Джозеффи Синклер), о котором мы рассказывали в предыдущем номере журнала. Если вы после прочтения статьи у вас остались вопросы к Майклу, присылайте письма в редакцию или по e-mail (quiz@babylon5.com). Мы выберем самые интересные вопросы и передадим их Майклу, а затем обязательно опубликуем его ответы.

Раздел подготовила Екатерина Воронина
Главный консультант – Андрей Рубин

«Beyond Babylon 5» –
www.beyondbabylon5.com

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» –
www.b5.ru

Фотографии с официального сайта www.babylon5.com, являются интеллектуальной собственностью (©) и торговой маркой (TM) PTN Consortium.

Почтовый адрес «Клуба Вавилон»:
123585, а/я 27.

E-mail: club@babylon5.com



другой актрисой, так как создателям фильма не понравилось, как звучит голос Клаудии. Поэтому своим по-настоящему первым фильмом актриса считает фильм «The Hidden», который имел довольно большой успех. После этого Кристиан снималась в многочисленных сериалах и телефильмах, а также приняла участие в создании компьютерной игры «Solar Eclipse» (или «Titan Wars»), которая вышла в 1995 году.

«Вавилон-5» вошел в жизнь Кристиан довольно случайно. Она знала, что продюсеры сериала подыскивают актрису на одну из главных ролей, но ей не хотелось заключать какие-то долгосрочные контракты, потому что она рассчитывала на роли в фильмах. Однако когда ей прислали три сценария для прочтения, она пришла в восторг от них и решила сходить на пробы. Как ни странно, ее утвердили через несколько часов после пробы.

Кристиан: Видимо, наряду с определенной силой и жесткостью я обладала толикой юмора, которую заметил и оценил Джо Стражинский.

Довольно любопытно, что Клаудиа не считает себя похожей на Сьюзан Иванову.

Кристиан: Как бы мне хотелось обладать ее дисциплинированностью! Я бы сказала, что я немного более сорвиголова, нежели она. На съемочной площадке я обычно всех развлекаю и разыгрываю. Иванова более саркастична, нежели я. Во многих вещах я очень консервативна, но, полагаю, она еще консервативнее. Думаю, она одна из тех, кто каждый день ест на завтрак одно и то же.

На мой взгляд, в Ивановой очень много от Джо. К примеру, Стражинский взял очень много словечек и фразочек Джерри Дойла, стиль мышления, манеры и вставил их в роль Гарибальди. Однако в случае со мной не совсем так. Конечно, играя персонаж на протяжении четырех лет, вы под конец обнаруживаете, что в нем появляется что-то и от вас, но в целом Иванова сильнее непохожа на меня, чем все остальные сыгранные мною роли – не считая, конечно, роли в «The Hidden».

Из эпизодов «Вавилона-5» Кристиан особо выделяет эпизоды, посвященные Ивановой.

Кристиан: «Технический нокаут» – один из любимых моих эпизодов, потому что мне довелось не только работать вместе с Теодором Байкелем, но и сыграть несколько хороших сцен. Поклонники недолюбливают серию с лумати («Жертвоприношение»), но мне кажется, это тоже забавно. Здесь мы показали, что Иванова – вовсе не затянутый в форму служака. И еще мне очень понравился эпизод «Геометрия теней», мне понравилось играть комедийные сцены с дрази.



Однако этот эпизод закончился для Клаудии очень печально: во время съемок она сломала ногу, но актрисе пришлось играть и со сломанной ногой, в результате чего кости срослись не совсем правильно, так что она до сих пор испытывает неприятные ощущения.

Клаудиа довольно много жаловалась, что Стражинский не дает ей возможности сыграть то, что ей бы хотелось. Она считала, что в отсутствии интересных сюжетных линий, связанных с персонажем, невозможно творчески относиться к произнесению фразы: «Капитан, я иду» или чему-нибудь в этом роде.

Кристиан: Мне, как и любой актрисе, нравятся сложные сцены. У меня были периодические комедийные сцены, но мне нравится, когда я могу рас-

сказывать истории или говорить о своей семье. Но так получается, что приглашенные актеры получают потрясающие по драматизму роли. Посмотрите на Уэйна Александера в «Инквизиторе» или Майкла Йорка в роли короля Артура («Пассажир из Авалона») – я готова умереть за подобную роль. Не говорю уж про Андреаса (Кацуласа), Питера (Юрасика), Миру (Фурлан). Даже у Джерри (Дойла) есть отличные сцены. Я же просто одна из тех, кто постоянно находится в кадре; думаю, мое присутствие позволяет зрителям чувствовать себя уверенно.

В первом сезоне я была не больше, чем напояженный attendant. Я стояла в рубке, выводила корабли и произносила всякую заумную чушь. Во втором у меня было несколько очень хороших моментов, зато третий я почти не помню. Друзья даже говорили мне: «Что-то тебя давно не было видно», а я отвечала: «Да что ты, я же была в каждом эпизоде». Четвертый сезон начался очень хорошо, но потом все опять пошло на спад. Я занялась домом и стряпней, так что не слишком переживала. Хотя финал сезона был очень хорош – Джо написал для меня изумительную сцену с Ричардом Биггзом, где Иванова оплакивает гибель Маркуса.

Кристиан часто говорила, что ей бы очень хотелось, чтобы у Ивановой возникли серьезные взаимоотношения с кем-то или чтобы как-то проявились ее телепатические способности (не только для проверки намерений Бестера, а как-то более серьезно и глубоко). По иронии судьбы Стражинский решил выполнить ее просьбу и придумал для нее изумительную сюжетную линию, однако реализовать ее смог лишь в пятом сезоне. На станцию должен прилететь телепат, с которым у Сьюзан возникнут очень серьезные взаимоотношения, способные привести к тому, что Иванова отдалится от Шеридана и Деленн. Именно в этой сюжетной линии нашли бы свое отражение телепатические способности Сьюзан, но... Перед началом съемок пятого сезона Кристиан ушла из сериала. История ее ухода во многом непонятна и нереалистична, потому что в результате все свелось к прозаичному телефонному звонку, который так и не был сделан.



Если рассказывать по порядку, то события развивались таким образом: в начале июня WB попросили актеров продлить их контракт на месяц, так как решение о съемках пятого сезона принято не было. Клаудиа была единственной, кто не стал продлевать контракт. Причин у актрисы было две: во-первых, она не хотела ничего подписывать до тех пор, пока ей не пообещают «отпустить» ее на 4 эпизода для съемок в другом фильме; во-вторых, Клаудиа сменила агента и не хотела, чтобы прежний агент получал комиссионные с контракта. Кроме того, существовал и денежный вопрос: формально при переходе к TNT жалование актеров увеличивалось, но дополнительные выплаты при переходе на кабельное телевидение становились меньше, поэтому в сумме актеры проигрывали. А у Клаудии возникли серьезные финансовые проблемы (она попала в автомобильную аварию), поэтому ей очень хотелось сняться в фильме. Однако TNT потребовала, чтобы Кристиан появлялась во всех эпизодах пятого сезона. Зная об этом, Клаудиа попросила письменного согласия Стражинского на то, что ее не будет в 4 эпизодах, и Стражинский пообещал ей «выписать» Иванову из нескольких серий, но письменные гарантии дать отказался. В итоге Клаудии было поставлено жесткое условие – позвонить 11 июля на студию и сообщить о своей согласии работать над пятым сезоном. Кристиан позвонила агенту и оставила для него сообщение о том, что он должен позвонить WB (в Голливуде не принято, чтобы актеры сами звонили на студию). Но Кристиан не застала агента. В понедельник, 14 июля, она связалась с ним, но агент сообщил, что еще в пятницу получил факс, в котором говорилось, что предложение сниматься в пятом сезоне «Вавилона-5» было отозвано.

Из последующих высказываний Клаудии было ясно, что она была бы рада вернуться в сериал, но продюсеры не стремились к этому. Она говорила, что готова сняться в нескольких эпизодах, чтобы должным образом завершить сюжетные линии, связанные с ее героиней, но это так и не было реализовано. По иронии судьбы съемки фильма, ради которого она ушла из «Вавилона-5» (он назывался «Time Served»), так и не начались раньше мая следующего года, хотя планировались в августе. Помимо этого фильма Клаудиа снялась в «A Wing and A Prayer», «The Guardian», «Thick and Thin», «The Ghostly Rental» (там актриса работала с Майклом Йорком) и прочих. Она даже приняла участие в озвучивании одного из мультфильмов. Несмотря на все проблемы с уходом после четвертого сезона, Клаудиа очень высоко оценивает «Вавилон-5».

Кристиан: «Вавилон-5» просто исключителен в вопросах религии и мо-

рали, дает возможность высказать совершенно различные точки зрения. Мы показываем, что, возможно, даже в будущем мы не сможем разрешить проблемы расизма и пр., но мы сможем жить вместе и существуют надежды на создание новых технологий. «Вавилон-5» дарит надежду. Мы не герои, каждый день спасающие вселенную, мы – нормальные люди, просто живущие в этом мире и совершающие ошибки, которые свойственны всем. Мы теряем терпение, мы срываемся, мы вовсе не компьютеры. Думаю, это привлекательный и реалистичный образ, и многих поклонников сериал привлек именно тем, что они отождествляют себя с персонажами.

Она в восторге не только от сюжета и персонажей сериала, но и от съемочной группы и актеров, с которыми она проработала долгих четыре года. По ее мнению, именно царящая на съемках дружелюбная и теплая атмосфера способствовала успеху «Вавилона-5».

Кристиан: Это были замечательные четыре года. Я приобрела большой опыт. Я несколько расстроена тем, как все закончилось, но теперь уж ничего не исправишь. У меня остались самые лучшие воспоминания.

Помимо работы на телевидении, у Кристиан есть масса разнообразных увлечений. Она очень любит музицировать и жалеет лишь о том, что не слишком хорошо поет. У нее уже вышли два сольных диска: «Табу» и «Клаудиа в квадрате» (над последним она работала вместе с профессиональной певицей Клаудией Каммингс). Она пишет стихи и даже книжки для детей. У Кристиан масса разнообразнейших увлечений. Больше всего на свете она любит стряпать и организовывать различные вечеринки и приемы. У нее есть две большие коллекции: старинных мечей и серебра викторианской эпохи. Она умеет строгать, пилить и работать молотком, и не просто умеет, но и любит этим заниматься.

Как и многие американские актеры, Кристиан много времени уделяет благотворительности. Больше всего ее волнует проблема рака. Дело в том, что рак преследует членов ее семьи: мать, отец, тетя, бабушка, дедушка – все они болели раком. Кроме того, Клаудиа очень недовольна тем, как в Америке относятся к старикам, и потому старается собрать как можно денег для домов престарелых.

Когда Клаудию спрашивают, каково быть знамени-



той телезвездой, она отвечает очень просто.

Кристиан: Я не считаю себя знаменитой телезвездой. Мне просто невероятно повезло, что я постоянно и плодотворно работаю в течение 14 лет. Как на телевидении, так и в кино. Я бесконечно благодарна судьбе, что мне удалось получить столько интересных и замечательных ролей. А если не повезет... что ж, я отлично готовлю, так что всегда смогу открыть ресторан.

Екатерина Воронина



ГИПЕРПРОСТРАНСТВО



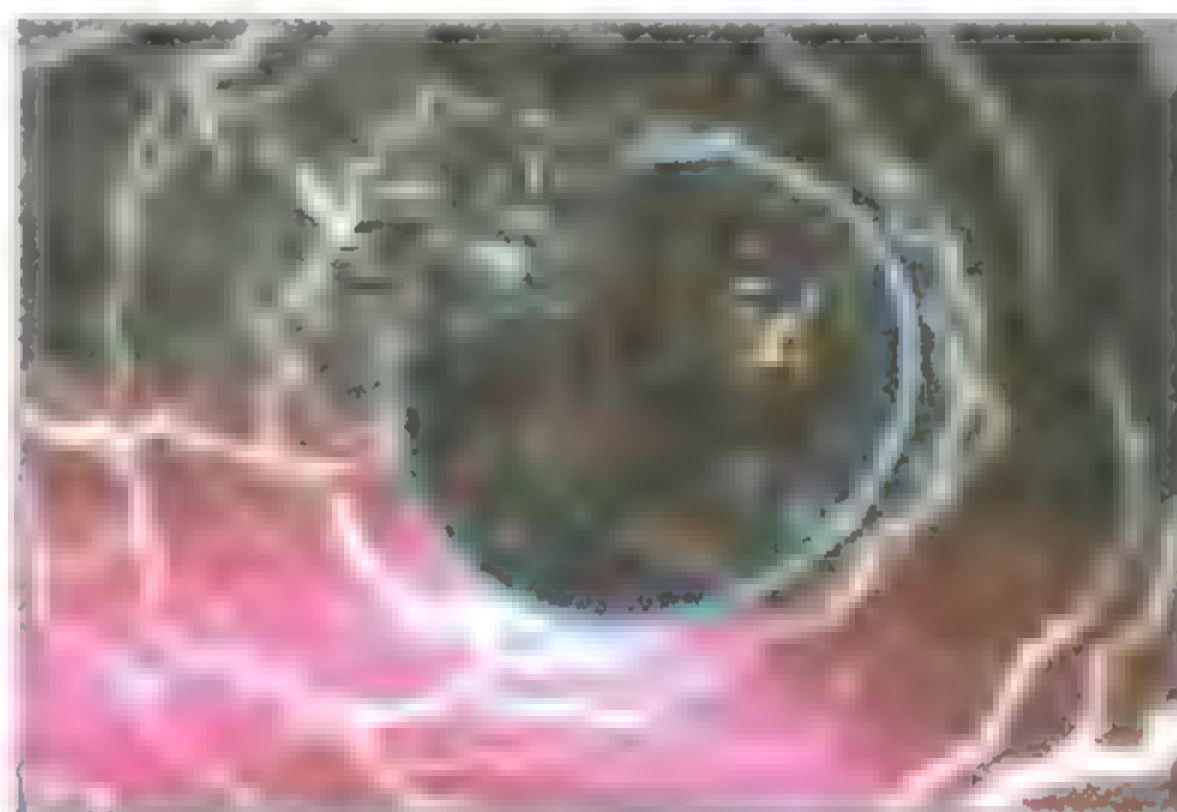
Гиперпространство – еще одно измерение, своего рода оборотная сторона привычного нам мира, основное отличие которой – существенно меньшее (чем в обычном пространстве) расстояние между двумя пунктами. Точнее это свойство можно сформулировать следующим образом: время, затрачиваемое на перелет из одной точки «обычного» пространства в другую, совершаемое через гиперпространство, оказывается несоизмеримо меньшим, чем перелет между теми же точками и с той же скоростью в «обычном» пространстве. Эта особенность гиперпространства сделала возможными межзвездные перелеты, совершаемые за приемлемое время (время перелета исчисляется, как правило, днями или неделями), а они, в свою очередь, сформировали галактическое сообщество рас, связывающее обитаемые миры торговыми и иными отношениями.

Внешне гиперпространство – жуткая кроваво-красная область, место, в котором совершенно невозможно ориентироваться, настолько оно однообразно. Здесь существует своеобразная «приливно-отливная система», иначе называемая гиперпространственным дрейфом, который, по-видимому, обуславливается влиянием гравитационных полей объектов в «реальном» пространстве. Из-за этих неоднородностей корабли в гиперпространстве имеют тенденцию отклоняться от курса. Хотя расстояния здесь весьма отличаются, время, кажется, идет здесь почти так же, как в «обычном» пространстве.

Гиперпространство находится в постоянном движении. Расстояния и даже направления здесь непрерывно меняются. Так, например, перелет от Эпсилона Эрида до Солнца на расстоянии в 20 световых лет занимает три дня, но путешествие от Эпсилона Эрида до Прими Центавра (которая находится почти вдвое дальше) продолжается всего четыре дня.

Ориентирование в гиперпространстве (при нынешнем уровне развития технологий) иначе, как по навигацион-

ным маякам и точкам перехода, невозможно. Основная заслуга в освоении Младшими гиперпространства принадлежит, безусловно, ворлонцам. Они через своих агентов (как часть «научно-просветительской» программы) внедрили в культуры Младших ряд научных концепций, которые впоследствии привели к открытию гиперпространства и созданию технологии зон перехода (так называемых Вортекс-генераторов). Эти конструкции «пробивают» дыру из «обычного» пространства в гиперпространство. Принципы технологии зон перехода совершенно универсальны (подобно огню, колесу или ядерной энергии). Хотя базовые концепции остаются неизменными практически по всему освоенному космосу, их воплощение варьируется от расы к расе. Многим расам в нашей части Галактики посчастливилось обнаружить покинутые зоны перехода или корабли, оснащенные гиперпространственным приводом, на внешних границах своих солнечных систем (ярчайшие примеры таких «везунчиков» – минбарцы и центавриане). Люди получили технологию зон перехода от центавриан.



Технология гиперпространственных перелетов не ограничивается, однако, исключительно Вортекс-генераторами. Известны еще по крайней мере два варианта систем для сообщения с гиперпространством: Теней и Странников с Сигмы-957. Об устройстве их гиперпространственных приводов ничего не известно, и мнение, что они не использовали Вортекс-генератор, базируется на отсутствии характерных для него видимых эффектов, в частности, всем известных желто-голубых воронок (но внешне действие гиперпривода Странников отчасти их напоминает). Таким образом, хотя Вортекс-генератор ворлонцев и стал эталоном для Младших, он не является единственно возможным вариантом, и даже более того: возможно, это не самая удачная конструкция гиперпространственного привода.

Войдя в гиперпространство, корабль держит курс на узконаправлен-

ный курсовой сигнал зоны перехода (или гиперпространственного маяка), находящийся в пункте назначения (иначе этот сигнал называется приводным маяком, а пара приводных маяков, обменивающихся приводными сигналами, – сигнальной парой). Не все зо-

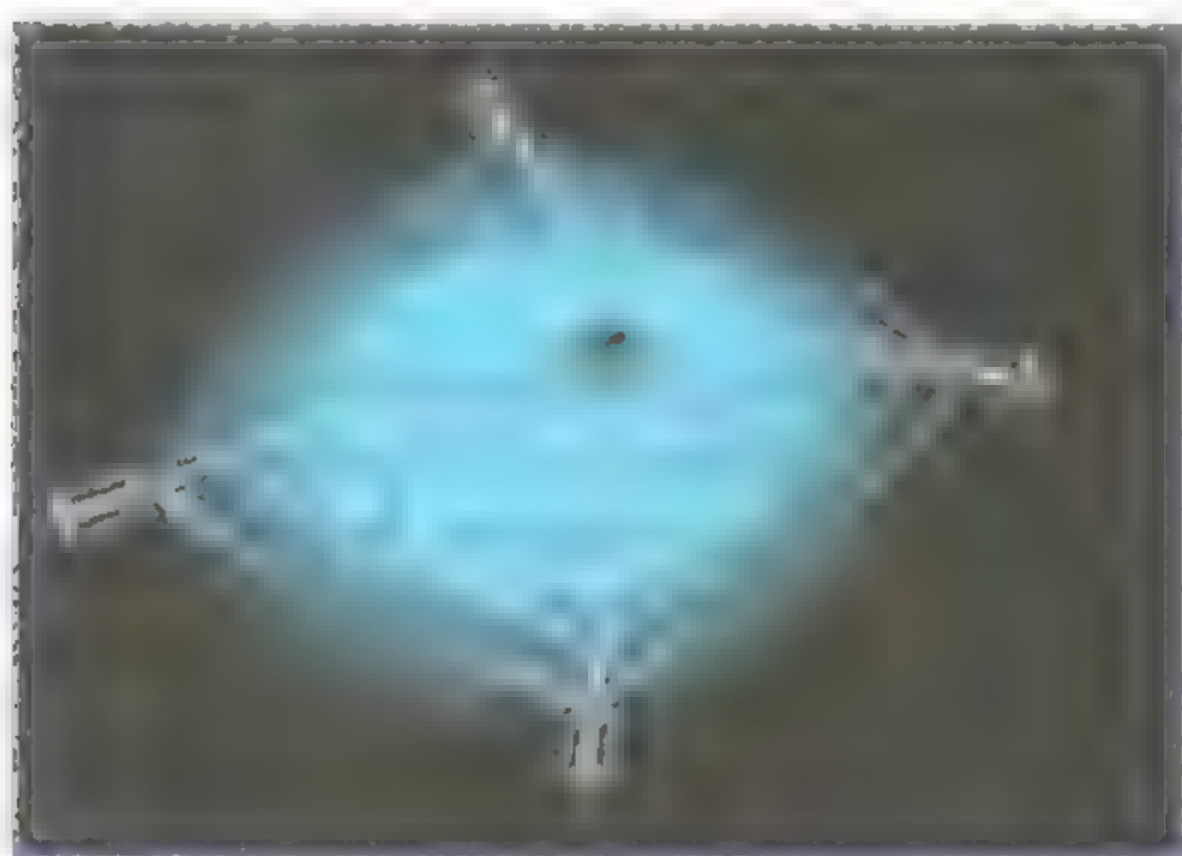


ны перехода находятся в прямой видимости друг друга. Однако, чтобы достигнуть нужного места, вовсе не обязательно непрерывно совершать переходы между «обычным» пространством и гиперпространством. Можно двигаться «по лучу», или гиперпространственным трассам, передвигаясь от зоны к зоне вплоть до нужного места. Помимо узконаправленных сигналов, образующих гиперпространственные трассы, каждая зона перехода оборудована так называемым «местным маяком», сигнал которого можно уловить на расстоянии до нескольких тысяч километров. Он передает координаты зоны в трехмерном пространстве и является своеобразной страховкой для кораблей, которые могут потерять ориентацию в гиперпространстве.

Существует еще одно обстоятельство, значительно влияющее на безопасность путешествий в гиперпространстве: так называемый синдром гиперпространственного перелета (СГП). На психику людей отрицательно влияют различия между видимым (или кажущимся) движением звездолета и его истинным перемещением в пространстве. В совокупности с постоянным изменением освещенности за бортом корабля (бликами) этот эффект может даже спровоцировать панику среди пассажиров. Из-за СГП в пассажирских отсеках или нет иллюминаторов, или их закрывают на время пути в гиперпространстве.

Для передач сигналов в гиперпространстве на большие расстояния (по сути это означает организацию гиперпространственной трассы) используются сигнальные пары. Маяки сигнальных пар – приемопередатчики, связанные через гиперпространство узконаправленными потоками тахионного излучения. После входа в гипер-

пространство корабль просто находит сигнал от маяка, который находится в пункте назначения, и движется вдоль этого луча, играющего роль нити Ариадны в лабиринте гиперпространства. Чтобы обеспечить устойчивость гиперпространственной трассы, маяки ведут непрерывный обмен сигналами, так что для достижения нужной зоны перехода кораблю вполне достаточно «слышать» по одному маяку с обоих концов трассы.



Зоны перехода ограничены в количестве одновременно работающих приводных маяков, поскольку их сигналы из-за возрастающей интерференции искажаются. В каждой зоне перехода действует не более 4–5 приводных маяков. Как следствие, в одной системе может потребоваться несколько зон перехода. Чтобы преодолеть проблему с перекрывающимися друг друга маяками, дополнительные зоны перехода должны располагаться на некотором расстоянии друг от друга, что вынуждает корабли совершать перелеты от зоны к зоне в «обычном» пространстве продолжительностью от нескольких часов до нескольких дней.

Возможность ориентации в гиперпространстве (по крайней мере, для подавляющего большинства известных рас) обеспечивается практически исключительно системой гиперпространственных трасс, которую создает сеть навигационных маяков и зон перехода. Сама эта сеть начала формироваться очень давно. Есть сведения, что возраст некоторых ее узлов превышает 7 тысяч лет, таким образом, создание этой сети началось по крайней мере еще за 5 тысяч лет до н. э. Более точные данные о том, кто и когда начал строительство системы зон перехода, отсутствуют. Во всяком случае, все Младшие расы, выйдя в космос, застали там уже обширную и активно используемую сеть. По мере развития государств в Галактике и расширения их владений сеть гиперпространственных трасс также расширяется и усложняется, ее непрерывно надстраивают все расы, ведущие разведку и освоение Галактики.

Исследование гиперпространства очень затруднено и поэтому ведется медленно. Поскольку там отсутствуют какие-либо естественные ориентиры

или связь расстояний и направлений с «обычным» пространством, навигация в гиперпространстве более всего напоминает блуждание в потемках. Как следствие, его освоение обычно производится прыжками на небольшие расстояния и установкой новых навигационных маяков. Исследования за пределами Галактики пока невозможны, поскольку при современном состоянии технологий невозможно установить маяки в межгалактической пустоте.

Помимо ориентации собственно в гиперпространстве чрезвычайно важной представляется также задача определения положения звездолета при выходе из него, проще говоря, очень важно уметь как можно точнее определять, куда откроется точка перехода. Одним из важных тактических преимуществ в Минбарской войне стало умение минбарцев гораздо лучше (с точностью до сотен и даже десятков метров) предвычислять положение точки перехода в «реальном» пространстве. За счет этого они неоднократно скрытно для землян концентрировали свои силы, а затем внезапно наносили мгновенный сокрушительный удар, выводя свои корабли из гиперпространства прямо между неготовыми к обороне звездолетами землян. Решение обратной задачи тесно связано с возможностью слежения за объектами (в частности, кораблями), находящимися в гиперпространстве, из «обычного» пространства. В решении обеих этих задач земляне пока не слишком преуспели. Обнаружить присутствие в гиперпространстве корабля команде «Вавилона-5» удавалось, как правило, только за несколько секунд до его перехода в «обычное» пространство. Оп-



ределить сколько-нибудь надежно тип прибывающего корабля до его появления в «реальном» пространстве (если только он сам не называл себя) было и вовсе невозможно. Корабли же Теней оставались необнаруженными вплоть до того момента, когда они начали появляться в «обычном» пространстве и их уже становилось видно, что называется, просто невооруженным глазом. Древним было известно, по-видимому, и немало других секретов физики гиперпространства. Так, только по счастливой случайности в начале 2261 года

«Белой Звезде» под командованием Ивановой удалось обнаружить в гиперпространстве громадный флот ворлонцев. Они применили очень необычную методику маскировки: свернули гиперпространство «как носовой платок» и в результате получили некий значительный объем, совершенно незаметный для стороннего наблюдателя. «Белой Звезде» удалось обнаружить флот только благодаря одному из ворлонских же приборов, установленному на ее борту и зафиксировавшему свертку гиперпространства.



На Земле первые попытки теоретически доказать наличие гиперпространства были предприняты еще в XX веке, однако в это время считали, что в него могут проникать только элементарные частицы. Еще до Первого Контакта с центаврианами изучение этого вопроса дошло до стадии практического использования гиперпространства: была создана тахионная трансляционная система, обеспечивавшая связь в привычных масштабах времени с колониями в солнечной системе. Системы сверхдальней тахионной связи, такие, как StellarCom, могут осуществлять передачу сообщений из «реального» пространства в гиперпространство и наоборот. Даже с более развитой теорией гиперпространства осуществление такой связи все еще затруднено ввиду фундаментальных различий в физике этих двух измерений. Несмотря на это, Земля сумела создать тахионную трансляционную систему (ТТС), связавшую ее с удаленными колониями и некоторыми мирами инопланетян. Эта сеть состоит из размещенных на планете трансляторов (генераторов тахионной несущей волны, ведущих передачу в «реальном времени») и чрезвычайно дорогих орбитальных спутников. Ведущая телекоммуникационная корпорация, Galactel Matrix, владеет исключительными правами на тахионный канал «Земля – Прима Центавра». Деятельность вещательных корпораций, работающих через ТТС, обычно ограничена несколькими системами из-за исключительной дороговизны таких передач. Единственное исключение – «Межзвездные новости», которые, используя частичное государственное финансирование, вещают по всей ТТС Земного Содружества.

Алексей Головин

RESET FOREVER!

Восточнославянский компьютерный фольклор

«Маразм крепчал,
деревья гнулись»...
Народное

ПРОЛОГ

...Боян бо вещей, аще кому хотяше
песнь творити, то растекашеся мыс-
лю по винчестеру, вирусом по экзеш-
никам, дебаггером по аппликейшенам.
Воскладаше персты на клавишу и песнь
пояше в формате MP3...

• **Инсертни диск в дырку А, за-
крой загогулину и плюхнись на лю-
бую кею*.**



*(Здесь и далее комментарии со-
бирателя фольклора.) Могушествен-
ное заклинание, обычно используется
при инсталляции в систему демонов и
прочей нечисти. Подобные заклинания
представляют собой бессмысленный
набор слов и служат для магических
целей. Другие примеры заклинаний с
пояснением функций:

• **C'Escape'ивайся отсюда, пока
по Ctrl+Alt+Del'у не получил!** (*из-
гнание демона),

• **Ты, модем граммофонный,
смодулируйся быстро отсюда!!!**
(*см. выше),

• **Вывести бы тебя в чистое поле
и нажать на Reset...** (*предание греш-
ника анафеме),

• **Убери свои грязные манипуля-
торы, придурок!** (*заклинание, защи-
щающее от демонов).

I. В славянской программеров-
ской мифологии главенствующее мес-
то занимает компьютер. В иерархии
славянского языческого пантеона он
играет роль всеильного Зевса-Громо-
вержца. Нижеследующие отрывки, ве-
роятно, происходят из хвалебных гим-
нов, которые возносились славянами
во славу Премудрого (или Преподоб-
ного) Компьютера, сокращенно ПК:

• **При нажатии на клавишу ма-
шина издает похотливые вопли...**

– **А отчего она орет?**

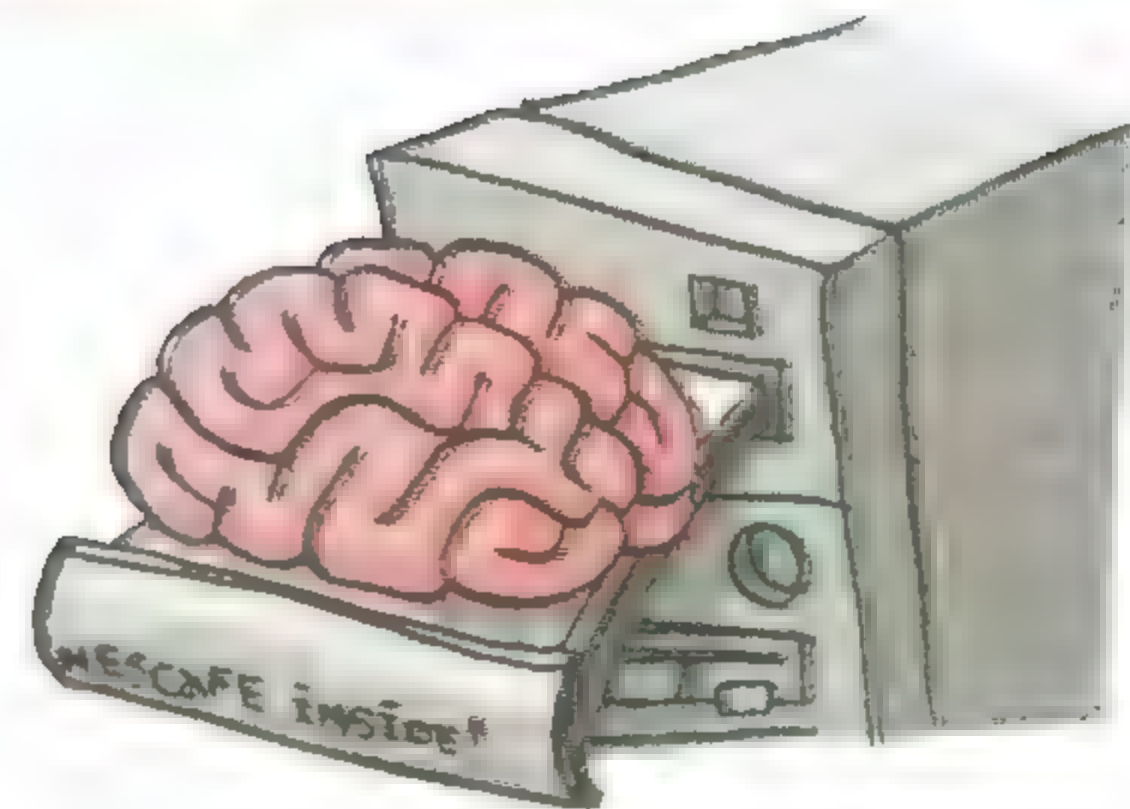
– **Это звук программы, которую
заживо спускают в унитаз.**

• **Отпусти провод — машине
больно!!!**

II. Всевидящее Око, называемое
иногда «монитор» или «дисплей», кото-
рым якобы обладал Премуд-
рый Компьютер, упоминается
в следующем отрывке:

• **Ты, ежик, кончай вся-
кие гадости набирать — вон
уже монитор краснеет!**

III. Неотъемлемым атри-
бутом Премудрого Компьюте-
ра является диск. Вероятно,
диски представляли собой
пластинки из металла (так на-
зываемые «гибкие») или дере-
ва (возможно, обожженной
глины — так называемые «же-
сткие») для хранения инфор-
мации. Информация выцара-
пывалась на них острыми



предметами в виде рун, черт или кли-
нописи, причем выбор системы письма
зависел от так называемой «кодиро-
вки». Информация, иногда называемая
«данными», равно как и сами диски,
была самой большой ценностью для
программера.

• **Обычно для хранения инфор-
мации и программ используется
гибкий диск или мозги автора...**

• **Сигая в окно, завещай кому-
нибудь диски.**

• **Диски свежие, неочищен-
ные...**

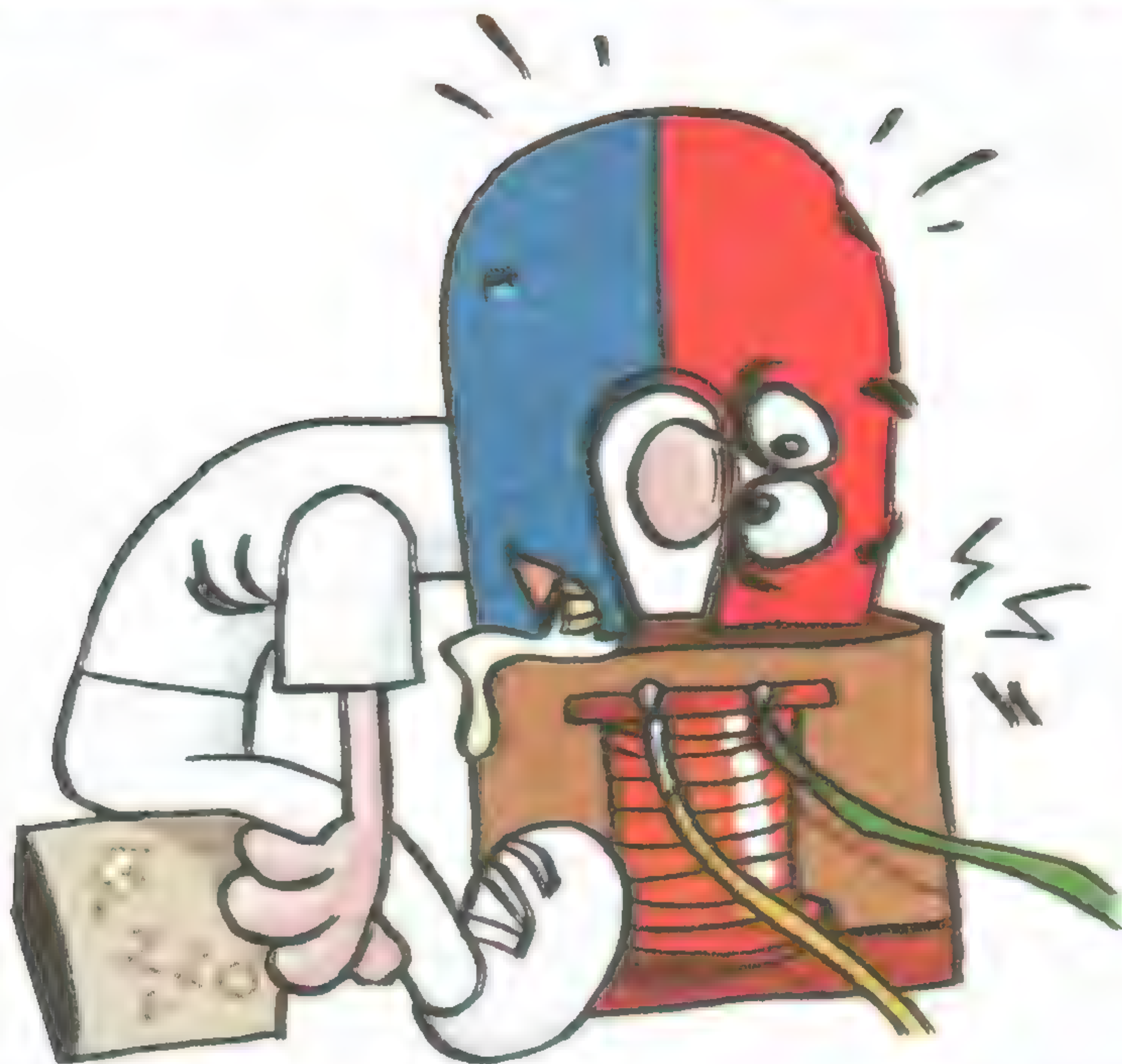
• **К борьбе за чтение чужих дис-
ков будьте готовы!**

• **Утопить тебя в данных.**

IV. У жесткого диска имеется также
и другое название — винчестер, оно
священное и в среде программеров
никогда не произносится полностью
(чаще сокращается до «винт»). Нали-
чие слова «винчестер» в восточносла-
вянской компьютерной мифологии
свидетельствует о ее тесном родстве с
североамериканской. В североамери-
канской же мифологии, по предполо-
жению известного исследователя Гил-
ла Бейтса, оно появилось еще в доком-
пьютерную эпоху и первоначально оз-
начало атрибут двух воинственных на-
родов древности — индейцев и ковбой-
цев (в другой транскрипции — индеев и
ковбоев).

V. Очевидно, что диски, особенно
жесткие, были очень хрупкими и нена-
дежными, и информация, записанная
на них, могла теряться (т. е. стираться,
удаляться). Это страшное природное
бедствие происходило в результате





механических повреждений диска, влияний магнитных и электрических полей и других могущественных и необъяснимых потусторонних сил. Последствия его обычно бывали катастрофическими.

• **Не клади голову на трансформатор – мозги размагнитить...**

Полная и невозможная потеря информации называлась «форматированием диска», что в приблизительном переводе значит «Апокалипсис» (англ. «Армагеддон»).

Само слово «форматирование» в эти времена становится страшным проклятием и может использоваться только для оскорблений и угроз. Это касается и всей лексики, связанной с потерей информации.

• **Не будь, чем диски форматировать.**

• **Ух ты, какая вещь! На что ты нажал? На что?! Ну, молодец! Гений! Он тебе диск отформатировал...**

• **За такие игры авторов надо заставлять винчестер вручную форматировать или вместо ленты в принтер заряжать...**

• **Ты мне сейчас диск порвешь!!!**

– **А под сколько он у тебя?**

– **Под 720...**

– **Будут 2 по 360.**

• **У, бесстыжие глаза, все диски прокусал.**

• **Магнит тебе в сумку. (*вульг. ругательство)**

• **Этих идиотов надо открывать через одного и стирать по очереди.**

• **Щас так удалю, никакой Un-Erase не поможет!**

• **Щас сотрешь отсюда, дверь открыть не успеешь!**

• **Прежде чем стереть файл с диска, убедись, что он не твой!**

VI. Диски хранились в святилище, где их можно было прочитать. Доступ в святилище для чтения дисков имели только посвященные. Посвященные высшей ступени назывались «сисопами», средней ступени – «продвинутыми юзерами», низшей ступени – «ламерами».

Существовало несколько типов святилищ со своими характерными особенностями, например, восточнославянское «дисковод», североамериканское «CD-Rom Drive» (он же в новорусской мифологии «подставка под кофе»). При анализе следующего отрывка можно сделать вывод, что в святилище совершались жертвоприношения с использованием экзотических фруктов.

• **Дисковерт* – гарний ящик. Будемо у ньому кукурудзу** хранить** (укр.). *вероятно, дисковод; **местное идиоматическое выражение. Вероятно, картофель. Или моркофель. Данные уточняются.

VII. Любимыми детищами Премудрого Компьютера являлись вирусы. В мифологическом осмыслении это маленькие злобные вредоносные существа с большими зубами и красными глазками. Появлению их на свет часто способствовали жрецы-программеры, перешедшие на Темную сторону Силы.

• **Вступайте в общество борьбы с борьбой с вирусами. (*т. е. борьбы с антивирусами)**

• **А я... А я вирус для калькулятора написал!**

– **Да-а?! На Borland C++ или Turbo Basic?**

• **Самый короткий вирус: занимает 0 байт и даже автор не знает, что он делает.**

• **Микола, я вірус спіймав!**

– **Так тягни его сюди!**

– **У, який хітрий! Це ж тобі не ведмідь!**

На этом автор заканчивает свой краткий обзор восточнославянской компьютерной мифологии. К сожалению, восстановить полностью компьютерный фольклор не представляется возможным, так как все священные тексты были безвозвратно утрачены во время Второго Ледникового Форматирования. Если кто-то может помочь автору и всей современной цивилизации восполнить эту потерю, жду контакта в секторе C2H50H или мыслеграммы на волне ABCDEF.qwerty.

Лера Крофт
lera_croft@mail.ru, 2399 г.

<http://www.ancidots.ru>

Приходит программист в библиотеку и спрашивает библиотечника:

– **Книжки по програмированию я могу найти где?**

Ему объясняют, что заканчивать на вопросительном слове неправильно стилистически. На что он отвечает:

– **Понят! Книжки по програмированию где, дурья твоя бабка?**

В некотором царстве, в 39-м государстве, на 310-м уровне жил-был Кашей. И было у Кашеи четыре жизни, 300% здоровья и план лабиринта. А смерть у Кашеи была – Ctrl+Alt+Del... Тут и сказочные Ессы, а кто не понял – F1!

Мамы спит, она устала.

Я модем включать не стала

И зачем я модему лезть,

Если выделения есть?

Вопрос:

– **Почему программисты не любят звонить по телефону?**

Ответ:

– **Нет кнопки «Backspace» при неправильном наборе.**

Разговаривают программист (П) и врач (В)

П: – **Что-то у меня кооп захворал**

В: – **А что с ним?**

П: – **Да похоже, что вирус**

В: – **А ты ему прививку поставь**

П: – **Нуда?**

В: – **Под мышку.**



ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ИГРОМАНЫ!

Июльский зной сменяется чем-то более прохладным. По погоде это чувствуется, дышать действительно становится легче, зато от ваших писем подчас аж дух захватывает. Какой уж там летний спад игровой и читательской активности! А впрочем, так ли это плохо, когда читатель не просто со вниманием, а с подлинной страстью реагирует на творение наших рук?

Принимая решение несколько изменить внешнее оформление журнала, мы не тешили себя иллюзиями, что это всем придется по вкусу. Но, друзья, так уж ли мы не правы, стараясь найти что-то новое, свежее, оригинальное? Не вы ли сами нас к этому призываете в своих письмах?

Кстати, большинству написавших нам новое лицо «Игромании» понравилось. Цитируем: «Ну вы, блин, даёте! Новый дизайн – просто здорово!»; «Ваш новый дизайн – Super Star!»; «Не буду ничего говорить о новом дизайне, так как говорить нечего. Просто здорово». А вот москвич «X-Shadow» явно расстроился, более того: в один момент сменил недавнюю любовь к «Игромании» на немилость, пригрозив чуть ли не «потерей половины подписчиков». И это всего лишь из-за изменения дизайна журнала?..

Так уж ли плох стал вид «Игромании»? Напишите нам. Ваше мнение весьма ценно для нас, пусть даже единичное и не всегда лицеприятное. Но при этом знайте, что мы работаем для вас, и только для вас.

Ну, а теперь – к вашим письмам.

Многие из вас продолжают «атаковать» нас вопросами и настоятельными просьбами помочь с кодами, патчами, секретами к конкретным играм. Понимаем и по себе знаем, как досадно и даже больно бывает не найти выход из какой-то комнаты или не суметь расправиться с коварным врагом. И в который уже раз отсылаем вас к нашей базе данных DLN, что помещается (и регулярно обновляется) на компакт-диске, прилагаемом к журналу. Уверяем вас: там есть ПОЧТИ все, что вас интересует (в дополнение к солюшенам самых свежих игр, которые публикуются в каждом новом номере «Игромании»). Трудности с английским языком? А чего вы ждали, господа? Английский нужен вам уже сейчас, а позднее он будет нужен вам еще больше. Оглянитесь вокруг – есть же ваши сверстники, для которых язык не является проблемой, которые не соблазняются на так называемые «русифицированные» версии насмерть заглобокованных игрушек. Чем они лучше вас? Берите пример с них, на первый случай просите их о помощи с переводом какого-то выражения или слова. Глядишь, и сами станете почаще заглядывать в словарь.

В любом случае будьте деятельными, энергичными, инициативными. «Игромания» всегда с вами, но и вы сами не плошайте!

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Привет всем поклонникам гонок! Зовут меня Игорь. На Земле живу уже 15 лет. В течение этого времени мне успели понравиться следующие гэмезы: Carmageddon 2, GTA, NFS4. Если вы считаете, что другие журналы – полный сукх, то я жду писем. Ответ – лицензионная гарантия!

153013, г. Иваново, ул. Кавалерийская, д. 16, кв. 263. **Гонщик ака Игорь**.

Жду писем от поклонников игры Heroes of Might & Magic III. Помогу с патчами для русской версии («Бука»). Также пишите все, кто ищет коды к какой-либо игре, попробую помочь. Буду благодарен, если кто-нибудь поможет найти CD-диск к журналу «Игромания» № 7 за 1998.

220024, Беларусь, г. Минск, ул. Асаналиева, д. 9, кв. 330. **Юрий Лукашевич**.

Привет всем фанатам таких игр, как Fallout 2, Diablo, Carmageddon 1,2, Might & Magic 3, NFS 3, Age of Empires, «Петька и Василий Иванович спасают галактику». Пишите, если не лень. Мне 14 лет. Зовут Константином.

150043, г. Ярославль, ул. К. Либкнехта, д. 22/10, кв. 3. **Вихарев К.**

Привет всем геймерам и геймершам. Мне 15 лет. Зовут Настя. Я обо-

жаю RTS и RPG. Кроме этого, люблю книги в стиле fantasy. Прошла около 30 игр, начиная от Warcraft'a и кончая Baldur's Gate'ом. Знаю множество кодов и проч. Сейчас усиленно рублюсь в BG: Tales of the Sword Coast. Игроманы и игроманки, чьи пристрастия совпадают с моими, прошу откликнуться!

443081, г. Самара, ул. Фадеева, д. 59, кв. 78. **Старостина А.**

А ты написал мне письмо?! Меня зовут Саша, и к своим 9 годам я уже очень хорошо разбираюсь в компьютерах, удачно прошел кучу игр (в том числе StarCraft, Warcraft, Seven Kingdoms, NFS 2 и т. д.), знаю много кодов. Ищу единомышленников. Пишите, буду рад. К тому же я люблю RPG, квесты и стратегии.

125422, г. Москва, ул. Костякова, д. 8/6, кв. 229. **Губанов Саша**.

Мне 14 лет и я хотел бы переписываться с любителями игр для PC. Люблю квесты, стратегии и 3D-action. Предлагаю обмениваться паролями и секретами для различных игр. Пишите, отвечу не всем (шутка).

129338, г. Москва, ул. Вешних Вод, д. 2, к. 5, кв. 109. **Андрей Ильченко**.

Привет, игроманы и игроманки! Пишите мне, фанату стратегий! Ответ гарантирую!

650065, г. Кемерово, Московский проспект, д. 29, кв. 166. **Иван Тебеньков**.

Привет всем!!!

Я очень люблю компьютерные игры и всё, что с ними связано. Хотел бы найти друзей по переписке и таких же любителей компьютерных игр. Меня зовут **Андрей (Kudrja)**. Мне 15 лет, живу в Москве. Так что пишите все, отвечу всем, даю 100-пудовую гарантию. Пишите мне на e-mail: kudrjavcev@mail.ru

Привет всем игроманам на PC. Меня зовут Никита (ударение на второй слог) и мне 12. Мои любимые игры: Half-Life, GTA, Quake 2, Quake 3 test, Delta Force, Carmageddon 1, 2, Need for Speed 3, Age of Empires и многие другие игры. Пишите все, чьи интересы совпадают с моими. Возраст и пол не имеют значения. Отвечу ВСЕМ, слово пионера :-)

634057, г. Томск, ул. К. Ильмера, д. 19, кв. 5. E-mail: mm@am.tpu.ru, ICQ# 24425590. **Никите**.

Меня зовут **Алёша Еруженец**. Мне 11 лет. Ищу друзей для игр по модему. У меня модем ZyXel на 56Kbps, компьютер P-200MMX 64RAM есть 3Dfx. Мои любимые игры: HALF-LIFE, UNREAL, GRIM FANDANGO, HEROES OF MIGHT AND MAGIC III, REDLINE, TROPHY BASS 3D, LAST BRONKS и т. д. Мой E-Mail: aloysha@mail.ru.

Hi! Меня зовут **Дима**, я люблю играть в RTS и RPG. Кому не лень, напишите мне пару строчек, отвечу на 100 %. Ещё у меня много кодов и прохождений к играм. :) Мой e-mail: digger_mail.ru и digger@bagirra.rinet.ru

Здорово, игроманы и игроманки!!! Меня зовут Серега (Smoke). Мне 15 лет, а вам? Увлекаюсь PC играми: StarCraft, «Аллодами» 1, 2, Quake 1, 2, Diablo, Fallout 1, 2. Имею опыт в StarCraft'e (666 ед.) Ау, где вы, армия StarCraft'a и игр, которые мне по вкусу? Знаю немало кодов и секретов. Хочу войти в какой-нибудь клан. Пишите все, кто разделяет мои нравы. Отвечу всем (гарантия 999 %), а особенно пишите игроманки.

660912, Красноярский край, г. Сосновоборск, ул. Солнечная, д. 17, кв. 47. **Абрамову Сергею (Smoke'у)**.

Привет, мальчишки и девчонки! Пишет вам Ира из г. Краснодара. Мне 13 лет. Я увлекаюсь играми жанров RPG и RTS. Вообще же мои самые любимые игры – Broken Sword 2, Quake 2. Я умираю без общения. Пишите мне все, вне зависимости от возраста и расы. Отвечу всем на 100 %.

350047, г. Краснодар, ул. Темрюкская, д. 72, кв. 42. **Ирина**.

Привет всем!!! Меня зовут Роман. Мои любимые игры: StarCraft, Diablo, Thief, Carmageddon 1 и 2. Всего и не перечислить, но люблю практически все жанры. Обожаю сидеть в Интернете! Короче, пишите все!!!

167000, г. Сыктывкар, ул. Свободы, д. 25, кв. 10. (Или latyn@online.ru). **Роман**.

Привет, мальчишки и девчонки! Меня зовут Евгений! Мне 14 лет, живу я в Москве. Мне нравятся из игр только автосимуляторы, иногда еще и стратегии! А вообще я увлекаюсь катанием на скейте и роликах!

Кстати, я перешёл в 9 класс! :) Пишите мне по электронной почте и так просто! Отвечу всем 1000 пудов! DOSSE@inforum.ru

г. Москва, Университетский проспект, дом 9, кв. 320. **Кудрявцеву Евгению**.

ДРУГИЕ МИРЫ

Привет, игроманы и игроманки! Мне 15 лет, хочу переписываться с фанатами «X-Files». Отвечу – 100 %.

142117, Московская обл., г. Подольск, ул. Кирова, д. 70, кв. 47. **Ляпину Владимиру (Вовану)**.

Меня зовут Василина. Мне 17 лет. Хотела бы переписываться с фанатами Star Wars. И да пребудет с вами Сила!

630090, г. Новосибирск, Морской проспект, д. 14, кв. 21. **Плотникова В. А.**

Привет, меня зовут Макс, или X-Shadow. Если вы – фанат «Babylon», Star Wars или X-Files, а также если вы любите RTS, RPG, то пишите мне. Жду писем от всех.

113461, Севастопольский проспект, д. 77, корп. 4, кв. 483. **Макс**.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ВООРУЖАЕМСЯ

В скором времени мне предстоит перейти с Pentium'a MMX на Celeron 333A с видеокартой Voodoo Banshee и 128 Мб RAM. По вашему мнению, будут ли тормозить на новой машине современные игры типа Carmageddon 2, Need for Speed 4, Midtown Madness?

Ерохин Игорь, г. Иваново

Машина той конфигурации, на которую вы собрались переходить, на данный момент является оптимальной для большинства игр. Во всяком случае, все перечисленные игры будут выдавать не меньше 30 кадров в секунду, что очень даже неплохо. А вот дальше будет видно. Скорее всего, через полгода придется гарантированно менять 3D-акселератор, а лучше всего сразу приобрести TNT2 либо же дожидаться появления геометрических ускорителей. Оперативной памяти хватит выше крыши.

Чем отличается оперативная память Simm от Dimm? Какая из них лучше и почему?

К. Вихарев, г. Ярославль

От Катерины: Первой буквой, чем же еще?!

...Первой и ПОСЛЕДНЕЙ твоей репликой за всю почту! Кэт, сними лапки с печатного девайса и не мешай работать!

Так. Если вкратце, то отличие становится понятным после расшифровки аббревиатур. SIMM – Single Interface Memory Module, DIMM – Dual-Interface Memory module. То есть однопортовая и двухпортовая память. Кроме того, DIMM'ы работают гораздо быстрее (стандартный такт ожидания – 12 нс против 60 (!) нс у SIMM). Поэтому DIMM'ы являются более прогрессивным решением, и на материнских платах под процессоры Pentium II и выше слоты под SIMM модули полностью отсутствуют.

Поэтому сейчас не имеет смысла покупать старые SIMM'ы, разве что у вас очень старая материнская плата, не поддерживающая установку DIMM модулей.

При загрузке игры вдруг появляется рамочка с надписью: «Видео-изображение недоступно» и пояснение: «Не найдена программа распаковки». На другом таком же Pentium'e 200 с тем же Win'95, но без 3Dfx игра

идет нормально. Может, дело в моем Monster'e 3d?

А. Сушко, г. Самара

...А в этот момент игрушка должна была проиграть какой-нибудь красивый видеоролик, да вот не смогла. Означает данная надпись лишь одно: у вас на компьютере не установлен кодек используемого игрушкой видеоформата (кодек – сокращение от компрессор-декомпрессор, это драйвер, который читает упакованные данные и преобразует их в нормальную картинку).

В Windows 95, в отличие от Windows 98, установлено всего четыре стареньких кодека (если не ошибаюсь, Cinepak, Video 1, RLE и DIB). А разработчики в последнее время для сжатия видеофайлов предпочитают использовать более новые и прогрессивные форматы, такие, как Indeo 5.0 и MJPEG. Чтобы посмотреть эти файлики, необходимо поставить в систему необходимые кодеки. Как правило, все проблемы исчезают после установки DirectX Show (сейчас называется DirectX Media – последняя версия 6.1). Скорее всего, ваш товарищ незадолго до этого поставил себе DirectX Show (как правило, она поставляется на компактe, вместе с набором драйверов DirectX), поэтому у него все работает без проблем.

P.S.: 3Dfx тут абсолютно ни при чем.

Упомянув названия наимощнейших 3D-акселераторов, среди которых фигурирует Voodoo Banshee, вы пишете, что эти ускорители способны развивать огромную графическую скорость обработки при высоких разрешениях экрана монитора. Если я не ошибаюсь, то Banshee выпускается как в PCI, так и в AGP версиях. У нас в Ростове-на-Дону 16-мегабайтовая AGP плата Banshee стоит на порядок дешевле своих «соплеменников». Стоит ли она того, чтобы ее приобретали? Поддерживает ли она Open Glide? Достаточно ли надежна?

Павел Севец, Ростов-на-Дону

От Катерины: Это все фенечки! Она еще и Closed 3D от Мелкософта знает, и... и в рот тертым баклажаном тоже плюнуть может.

Кэт! Вот настырная девчонка! Сказал же, у тебя допуск только в зону А! Зона А заканчивается во-о-он за тем стулом... в трех метрах от моего стола.

Начнем с того, что Voodoo Banshee уже давно не является одним из ведущих 3D-ускорителей. Хотя данная видеокарта удовлетворяет практически всем запросам, выдвигаемым новейшими играми. Она поддерживает и Open Gl, и 3Dfx Glide и Direct 3D, и хотя ранее наблюдались некоторые проблемы с играми, использующими mini-gl

драйвер (Half-life, Quake 2, Hexen 2), то сейчас большинство трудностей устарело. Но вот месяца через три ситуация может кардинально измениться – Banshee уже не будет вытягивать...

А соплеменники, если не секрет, это кто? Если Riva TNT2, то, само собой, Banshee будет дешевле, ведь она уступает Риве по производительности раза в два. Мой вам совет: лучше всего взять Riva TNT, если нет денег на TNT2 или Voodoo3 – 32-битный цвет и великолепное качество картинки плюс очень хорошая производительность.

ДРУГИЕ ВОПРОСЫ

С удовольствием читаю ваш журнал, хотя возраст мой уже совсем не детский, т. к. мне 26 лет. Как только вышел номер 7, естественно, я сразу его приобрел и решил поставить себе базу данных DLH. Итог: база не запустилась, ссылаясь на отсутствие библиотеки, а мой AVP выдал предупреждение о подозрении на вирус в файле DLH.ZIP. Вот такая ситуация.

Денис, ****@rusprod.ru

Такое может произойти, если у вас была установлена предыдущая версия DLH, а при установке новой какой-то файл не стал заменять предыдущий (хотя по умолчанию она должна переписать старый файл). Попробуйте удалить DLH и установить заново. DLH в реестр Windows ничего не прописывает, и её можно свободно удалять или копировать.

Проверять на вирус всё, что приходит из Сети или на CD, это хорошее правило. Если в параметрах AVP вы поставили «избыточное сканирование», то она действительно выдаст сообщение о подозрениях на вирус или якобы вирусе в некоторых модулях DLH. Проведите подобный эксперимент на практически любой резидентной программе, и AVP с включенной опцией «избыточного сканирования» тоже её заподозрит в вирусе (например, Type_ComTSR).

Рекомендую в хелпе той же AVP прочитать, что такое «избыточное сканирование» и может ли оно давать ложные обнаружения, отключить эту опцию, проверить ещё раз без неё и успокоиться. В дополнение можно пройти нортонским антивирусом.

1. На моем PII 333 с 32 Мб памяти «дэмчик» от «Кармагеддона II» шел просто замечательно, а игра – хуже некуда. В чем причина?

2. Как отличить лицензионный диск от пиратского?

К. Попов из Екатеринбурга

Предполагаем, что ответ на первый вопрос может быть логически связан с ответом на второй: скорее всего, вам достался не просто пиратский, а к

тому же и некачественный диск с игрой. Это случается сплошь и рядом. Также не стоит отвергать вариант, что с момента установки демоверсии на вашей машине что-то случилось с драйверами видеокарты или 3D-ускорителя. Попробуйте переустановить DirectX, в крайнем случае переустановите систему.

Отличий «фирмы» от подделки не мало. Взять хотя бы внешнее оформление и цену: мы еще ни разу не встречали пиратские подделки, вставленные в красивые картонные коробки, сопровождаемые удобным и доходчиво написанным буклетом, исполненные на четкой, красочной полиграфической базе. Обычно это – как максимум – пластмассовый футляр, продаваемый по цене 60–65 рублей за один диск. «Лицензия» же продается минимум в два раза дороже.

Что означает фраза «Начните игру с +developer 1»?

Олег aka Keeper из Екатеринбурга

Вы, наверное, про Kingpin. Это значит, что в командной строке следует указать ключ +developer 1. То есть в свойствах ярлыка-ссылки указать в пункте target или командная строка «имя запускаемого файла (в зависимости от игры) + developer 1».

Меня волнуют некоторые вопросы, и очень хотелось получить на них ответы.

1. Я не живу в Москве, но могу ли я получить старые номера журналов? Если да, то что надо сделать?

Можете! Для этого надо радостно потереть ручки и открыть журнал на странице с рекламой доставки номеров.

2. Почему исчезла рубрика «Сочиняем»?

Никуда она не исчезла. Просто, так сказать, находится во временном отпуске из-за нехватки места.

3. Как можно уничтожить вирус «Чернобыль»?

Обзавестись нормальным антивирусным сканером, например, AVP или Norton Antivirus 5.0.

Постоянно скачивайте все новейшие дополнения для антивирусных пакетов. И тогда никакой СпИВ вам не страшен.

4. Обычно в каких месяцах выходит журнал?

Вам в эллинском, юлианском или венераианском календаре? Вообще-то «Игромания» – ежемесячный журнал.

5. Не могли бы вы написать официальные фирмы, которые локализуют лицензионные игры?

«Новый диск», «Бука», «Snowball Interactive», «Амбер» to name a few...

1. Существуют ли какие-то способы «охлаждения» процессора?

2. Где можно купить старые номера «Игромании»?

А. Подкладов из Санкт-Петербурга

1. Э-э-э... Засунуть в холодильник?

Если речь идет о том, чтобы принудительно понизить скорость работы процессора (зачем?!), то можно установить на материнской плате другие показатели частоты шины и множителя. Любой процессор гарантированно будет работать на более низкой частоте в пределах своей собственной линейки (то есть PII 300 заставить работать на PII 233 можно, а вот PII 233 понизить до PII 200 уже нельзя). На скорость процессора большое влияние оказывает также кэш команд и данных. Отключив его в Setup, вы заметно понизите быстродействие системы. Либо воспользуйтесь одним из программных «замедлителей».

Если же стоит проблема перегрева CPU, то прикупите вентилятор помощнее, промажьте щель между процессором и радиатором термопроводящей пастой, в конце концов, направьте на него фен для сушки волос, включив холодный режим (сам так делал, правда, когда 3Dfx до 70 Mhz против 50 штатных гнал).

2. Друзья, пожалуйста, внимательнее читайте наш журнал: практически в каждом номере мы описываем способы доставки читателям (не только москвичам) как старых номеров журнала, так и книг, выходящих под эгидой нашей редакции. Последние материалы на данную тему см. в № 7 (22), стр. 143-144, а также на третьей странице обложки.

Поскольку DHL на компакт-диске исполнен в основном на английском языке, не могли бы вы поместить на диск также какой-нибудь мощный переводчик, а то я со своим «Сократом-97» совсем замучился.

Антон Шипилов, г. Одинцово

Нам понятны ваши – и не только ваши – проблемы, однако учтите, что по-настоящему мощный и действительно эффективный компьютерный переводчик литературных (в отличие от технических) текстов – вещь крайне редкая, объемная и дорогостоящая. К сожалению, мы пока таковым не располагаем, но будем крайне признательны каждому, кто подскажет, где его можно приобрести.

От Катерины: ...А заодно займется благотворительностью и купит тысяч десять лицензий для всех читателей... Все! Ухожу-ухожу-ухожу...

Проблема с демо-CD: окно не раскрывается на весь экран, поэтому не видно всего. К тому же не действуют кнопки в правом верхнем углу. Послед-

нее, впрочем, не очень мешает, и все же: как быть?

**Владимир Киров,
г. Новый Уренгой**

А он и не должен открываться. Дизайн у него такой. И не видно всего содержимого может быть только в том случае, если разрешение экрана у вас меньше 640x480. А такого не бывает. Поэтому, во избежание всевозможных проблем, кнопка разворачивания окна на полный экран отключена. Можете ее не нажимать. К тому же в текущей версии диска ее уже убрали. Просим не беспокоиться.

Здравствуйтесь, редакция «Игромании». У меня есть несколько вопросов.

У меня слабенький Pentium 100 и модем без Интернета, и я хотел бы узнать, как я могу получить себе бесплатный адрес электронной почты? Мне сказали, что есть в Интернете сайты, которые бесплатно высылают Web страницы по заказу. Расскажите о Web по e-mail. Я обожаю сериал «Вавилон-5» и хотел бы узнать, можно ли заказать кассеты с фильмами по мотивам «Вавилона» по почте? И как их вообще можно купить, если живешь в небольшом городе и поехать в Москву или Санкт-Петербург нет возможности?

**Дзюбенко Д. В.,
г. Новороссийск**

Наиболее распространенные службы бесплатной электронной почты так или иначе требуют соединения с Интернет. То есть ящик-то у вас будет бесплатный, а вот чтобы туда залезть, необходимо будет воспользоваться услугами Интернет-провайдера. Если у вас в Новороссийске нет Интернет-провайдеров, то, может быть, есть службы, предоставляющие UUCP доступ за весьма скромную сумму. UUCP доступ позволяет вам принимать и отправлять электронную почту. В этом случае вы сможете воспользоваться услугами серверов WEB by e-mail и ftp-mail, правда, в последнее время, таких серверов становится все меньше и меньше. Если вас интересует только электронная переписка, найдите знакомых фидошников. Бесплатная сеть друзей позволит вам переписываться со своими знакомыми, а также отправлять сообщения адресатам в сети Интернет. Правда, файлы здесь особо не покачаешь – трафик оплачивают сами фидошники.

P.S. Году в 1997 на российском рынке появилась контора, предлагавшая всем пожизненный электронный почтовый ящик за единовременную оплату. При российском менталитете и страсти к рвачеству фирма обанкротилась где-то через полгода. С тех пор бесплатного пожизненного e-mail в России нет.

Есть ли такой сайт в Интернете, где можно заказать игры по почте? Но не пиратские копии (предоплатой или наложенным платежом). Дайте адресок. За Might & Magic VII готов платить настоящую цену в \$.

Шумал А.Н., г. Находка-6

Таких сайтов в Интернет хоть пруд пруди. Только вот есть одна маленькая проблема: большинство онлайн-магазинов напрочь отказывается принимать заказы из России в силу определенных проблем, связанных с переводом денег. А российских онлайн-магазинов, торгующих играми, пока что очень мало. Вспоминается разве что <http://www.e-shop.ru/>.

Единственный более или менее рабочий, на мой взгляд, вариант – заказывать игры, производя оплату по кредитной карточке, с доставкой через Federal Express. Хотя влетит вам это в копейку.

Диск у вашего журнала хороший, но мой PC (достаточно мощный) отказывается его загружать, все время ссылаясь на Win 32. Что делать?

На мартовском диске у вас есть демоверсия игры «Roller Coaster Tycoon». Можно ли отключить в ней лимит времени? И если да, то как?

Белый Орел, г. Выборг

Знаете, труднее всего отвечать на такие вопросы. Хочется, очень хочется помочь человеку, посоветовать что-либо, а не можешь. Потому как вопрос ставится из разряда «Почему сегодня идет дождь?» Как сказал бы некто Холмс, «Недостаточно сведений, дорогой мой Ватсон».

А всем читателем просьба: впредь, когда сталкиваетесь с какой-либо проблемой, хотя бы напишите дословно ту надпись (ошибку), что выдала вам операционная система. Иначе мы сможем посоветовать только стандартное «поставьте DirectX», «закройте перед запуском все резидентные программы» и «переустановите операционную систему».

Демка – на то она и демка: лимит времени жесткий и не отключается.

В одном компьютерном журнале я прочитал об игре «Bestiary» фирмы «Electrotech Multimedia» (издатель), а разработчик – «Mist Land». И в журнале говорилось, что она выйдет в начале 1999 года, но ее так и нет.

Мельник Дима

Достаточно сложный вопрос. Темная ситуация... Разработчик поссорился с издателем, и проект был закрыт. Процентом 90, что мы теперь никогда не увидим наработки молодых, но талантливых ребят из «Mist Land». Печально...

КОНКУРС ПО ИГРЕ «ШИЗАРИУМ»

Вашему вниманию предлагаются вопросы по игре «Шизариум», которые подготовил автор сайта «Башня игр» Nick Bouer. Конкурс проводит компания «Новый Диск», и для того, чтобы принять в нем участие, необходимо вместе с ответами на вопросы выслать номер своей регистрационной карточки этой компании, что возможно лишь в том случае, если вы приобрели лицензионную копию игры «Шизариум». Ответы принимаются до 1 декабря 1999 года по адресу: 109316, Москва, Волгоградский проспект, д. 2, офис 510, «Игромания». Главный приз – шикарный CD-плеер. Всем остальным – поощрительные призы. Но выигрыш – это не главное. Загадочный мир «Шизариума» открывается не всем, а только самым-самым... Попробуйте!

1. С чем связаны загадочные превращения Макса то в маленькую сестру, то в громадного циклопа, то в статую великого бога ацтеков?

- ☐ В этом виновата Мамочка-инопланетянка;
- ☐ Доктор Морган назначил Максиму неправильный курс лечения, и все превращения были вызваны действием наркотиков;
- ☐ Макс – инопланетянин, он может превращаться в любое существо.

2. Какими нитями опутал Макса доктор Морган, стараясь оставить его в заточении?

- ☐ Нитями капельницы с ядом;
- ☐ Нитями капельницы с лекарством;
- ☐ Нитями капельницы с любовным эликсиром.

3. Что рассказывали Ольмеку духи погибших воинов?

- ☐ Они открыли ему тайну спрятанных сокровищ;
- ☐ Они рассказали ему о своем поражении;
- ☐ Они просили его о помощи.

4. С помощью какого предмета Макс смог прочитать надписи в морге?

- ☐ С помощью искусственного глаза, который он добыл, испепелив труп в морге;
- ☐ С помощью трубочки-карты, которая была спрятана в трупе;
- ☐ С помощью лопаты садовника, у которого был вырван стеклянный глаз.

5. Девочка встретила в цирке злого клоуна, который только и делал, что грубил ей. Клоун этот забавлялся с игрушкой, которая девочке не понравилась. Что это была за игрушка?

- ☐ Это был маленький игрушечный козлик, которого клоун все время ломал;
- ☐ Это был воздушный шарик, который клоун беспрерывно надувал и взрывал;
- ☐ Это была игра «Монополия», на которой клоун все время скакал и прыгал.

6. Каких членов семьи потеряла жена лекаря из деревушки ацтеков и к чему это привело?

- ☐ Она потеряла мужа и отца и закончила жизнь самоубийством;
- ☐ Она потеряла двоих сыновей и ушла в монастырь;
- ☐ Она потеряла двоих сыновей и мужа, а потом закончила жизнь самоубийством.

7. Какие статуи возвышались перед лестницей, ведущей к Кецалькоатлю?

- ☐ Две огромных головы, которые следили глазами за вашими перемещениями;
- ☐ Три статуи Свободы, которые могли поворачивать головы в вашу сторону;
- ☐ Три статуи, которые поворачивали головы и вращали глазами.

8. Какова профессия Макса и чем он занимался, пока не попал в эту переделку?

- ☐ Макс работал водителем автомобиля, на котором и врезался;
- ☐ Макс был врачом и занимался параллельными исследованиями с доктором Морганом;
- ☐ Макс жил на другой планете и был спущен на Землю по приказу Совета планеты.

9. Что произошло с экспедицией Громны в Улье?

- ☐ Громна продался местному начальству в лице (и теле) матки и уничтожил большинство прибывших с ним коллег, превратив их в жутких мутантов;
- ☐ Громна превратил Макса в чудовище, а своих коллег – в Макса;
- ☐ Громна стал маткой и погиб при схватке со своими коллегами-мутантами.

10. Чем занимался отец семейства в доме с привидениями, пока его жена-призрак готовила обед?

- ☐ Смотрел телевизор в ожидании завтрака;
- ☐ Читал газету в своем кабинете в ожидании ужина;
- ☐ Работал в ожидании обеда.

11. В один из моментов Макс неожиданно попал домой, где столкнулся с призраком жены и сестры. Взгляд на какой предмет указал Макс, что он находится в нереальном мире?

- ☐ Это была тумбочка;
- ☐ Это была ваза;
- ☐ Это была ваза на тумбочке.

12. Каким образом Макс погубил Кецалькоатля?

- ☐ Макс столкнул его в пропасть с лавой;
- ☐ Макс опутал его нитями с ядом и задушил;
- ☐ Макс выстрелил в него из пистолета, а затем добил топором.

Нельзя ли диски к вашему журналу продавать отдельно от самого журнала? В нашем городе купить журнал без диска почти невозможно, мне же нужны далеко не все диски, а для меня такая «нагрузка» весьма накладна.

А. Сушко, г. Самара

Увы, существующий порядок лицензирования коммерческой (в том числе и издательской) деятельности не позволяет продажу диска без журнала, и это оговаривается особой надписью на самом диске.

Но как-то решить эту проблему можно, в том числе и путем оформления подписки на наш журнал с прямым указанием – «БЕЗ компакт-диска». Уверяем вас, трехмесячная подписка ценой в 81 рубль (с условием получения журнала в почтовом отделении – для гарантии) окажется если и не намного выгоднее, то уж гораздо удобнее ежемесячных блужданий по киоскам в поисках вожделенного издания. Это не только наш совет, но и мнение многих читателей.

В «Игромании № 6» на стр. 77 есть реклама компьютерного клуба. В перечислении доступных в этом клубе игр есть следующая строка: «WarCraft II», «StarCraft II». Так там правда есть «StarCraft II»? Если есть, то огромных очередей в магазине компьютерных игр не избежать!!! Или это опечатка?

Кгхм... Скажем так, не опечатка, а недоброкачественная рекламная политика. Starcraft II на данный момент существует разве что в воображении ведущих дизайнеров фирмы Blizzard. А в рекламе, скорее всего, подразумевался add-on к Starcraft – Broodwar. Поэтому повода для беспокойства пока что нет.

И неужели вы могли подумать, что «Игромания» не напечатала бы полное прохождение второй части мегакита от Blizzard, буде такая существовала? ;-)

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

«Обращаюсь ко всем, кто слышит или читает: по мере возможности не берите диски у пиратов (ясно, что это по средствам не всем), но особенно не берите русские версии. Купить словарь и посидеть пару недель (потом с переводом станет легче – все повторяется) проще, чем видеть, что твоя игрушка на середине безнадежно подвешивает компьютер. Либо из-за «мастерства» переводчиков ты сам ничего не понимаешь. Конкретно:

NMM 2. Price of Loyalty. Add-on. Локализация – Фаргус. Некоторые уровни можно закончить, только пройдя барьер с паролем. Я не знаю, какая раскладка клавиатуры у ребят с Фаргуса,

но отключение собственного русификатора и «втыкание» их русификатора с CD ни к чему не привело. Пароль иногда проходит (что меня удивило), но чаще нет.

MM 6. Mandate of Heaven + антология MM (точно не помню, чья локализация). Из антологии пускаются только MM 1 и 2, остальное доблестно отказывается. MM 6 идет (спасибо за счастливое детство), но для того, чтобы разобраться в некоторых квестах, пришлось поискать английскую версию – там понятней, чем по-русски.

Сборник русских стратегий. Кто «обрусил» – неизвестно. Warlords 3 на 9-м или 10-м сценарии (в общем, ближе к концу) вылетает в Windows, и все попытки как-то это исправить увенчиваются неудачей. Слов нет. Тот же диск – какая-то из RTS (то ли Dark Earth, то ли Dark Reign) даже не желает инсталлироваться.

Birthright. Кто русифицировал – неизвестно. Перевод категорически вылезает за пределы экрана – читай как хочешь. Поскольку игрушка несколько заумная, ищу английскую версию.

Alpha Centauri – та же проблема с размещением перевода. В общем, разобраться можно, но глаз режет.

Fallout 2. Русская версия. Чтобы понять, что именно от меня просят, пришлось купить англоязычную версию. Как они переводят – ума не приложу!

Короче, не берите русскоязычные версии! Английский можно выучить только за то, что на нем говорил Шекспир, а кроме того, на нем большинство хороших игр, включая W 95 и 98.

Шумал А. Н., г. Находка-6

«Игромания» – мой любимый журнал, поскольку я являюсь не только игроманом, но и фанатом великого «Вавилона-5». Хорошо, что вы есть, а главное – хорошо, что вы процветаете! Вот недавно приобрел книгу «Место действия: «Вавилон-5». Да, это действительно круто! Так держать! Надеюсь, это не последняя книга из «вавилонской» серии!

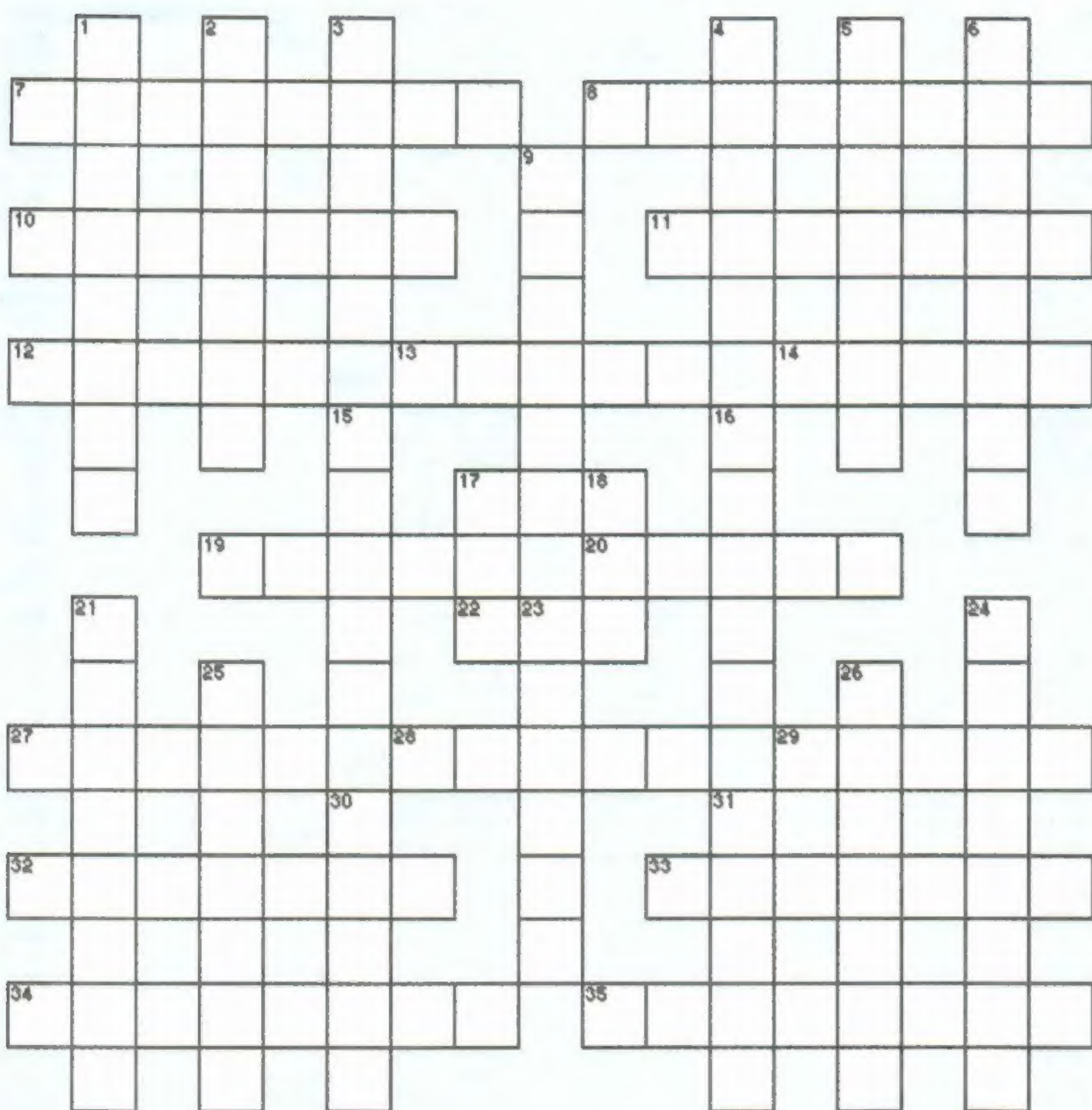
Здравствуй, уважаемая «Игромания»!

Я давно хотел (руки не доходили) написать вам по поводу «Вавилона». Я НЕ ПОНИМАЮ, чем он вам всем так нравится, это же фильм для детей. Там не на что смотреть.

Какие-то чушки-уроды влюбляются в нормальных людей, ненавидят их, при этом им еще мешают всякие враги. Куча слез и сожаления, короче, детсадовский фильм.

И вы столько места на него угрохали в вашем очень даже неплохом журнале, писали бы побольше прохождений.

Санек из Москвы



ПО ВЕРТИКАЛИ

1) С этим вы встречаетесь в Гро-маде и пользуетесь в HG2. 2) Часть са-молета. 3) Улыбка любого монстра. 4) Вы. 5) Кнопка джойстика, все время вдавливаемая до упора. 6) Немало-важная, изредка летающая деталь мо-нитора. 9) Извечный противник. 15) Это чувство не отпускает вас, когда вы играете за Colonial marine в AVP. 16) Лучший способ защиты. 17) Гарантия на купленный CD. 18) То, что необхо-димо геймеру, но чем он постоянно пренебрегает. 21) Место, битва в кото-ром (за флаг, например) достигает своего апогея. 23) Он был и первым, и вторым, несмотря на попытки инкви-зиции отправить его на костер. 24) Единственный друг в темном забро-шенном лесу. 25) Человек, которого Бивес и Батхэд «заставили» чинить унитаза колледжа. 26) Вот чего-чего, а уж этого в Civilization и Settlers предос-таточно (наука и техника). 30) Назва-ние машины в Formula 1. 31) Поиск, приключения, загадки, иногда Прин-цессы.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

7) Сверхважное качество героя в любой RTS. 8) В Caesar'e или Simcity это со-циальное явление не минует вас, если вы совсем не заботитесь о жителях. 10) Впервые эта немаловажная деталь пиратского быта была компьютеризирована в Pirates! 11) Какой же это замок без ... на стенах? 12) Небольшое помещение для битвы в multiplayer'ах, и не только. 13) Красный – все затаили дыхание, зеленый – газ. 14) Без компьютера действительно ... 17) Период времени, вошедший в на-звание продолжения 7th Guest. 19) Оружие лесных эльфов в M&M7. 20) Один из способов взятия крепости. 22) Тетрис 93 года, названный почему-то в честь дру-га Барби. 27) Благодарные жители римской империи обустраивают вашу ... 28) Объект вашего внимания в Populos. 29) Пушка, ган, ружо. 32) Симулятор этой спортивной игры популярен только в Америке. 33) Часть армии, выделенная в от-дельный вид симуляторов. 34) Еда Duke Nukem'a. 35) Антипод Fireball'a.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (сентябрь, октябрь, ноябрь 1999 г.) или на шесть месяцев (с сентября по февраль 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала схо-дить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 7 сентября**. Требуите, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 81 руб. стоит подписка на три месяца, 153 руб. – на три месяца на журнал с CD-ROM и 162 руб. – на полгода без диска.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. 40702810200010000045 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 301018101000000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (сентябрь – ноябрь)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтвержде-ние оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 9 сентября** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.

ПОДПИСКА

ACE COMBAT 2 [SPS]	№2'97
ACE VENTURA	№11(14)'98
ALIEN EARTH	№5(8)'98
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7(22)'99
ANCIENT EVIL	№11(14)'98
APACHE-HAVOC	№3(18)'99
ARMOR COMMAND	№5(8), 6(9)'98
BALDUR'S GATE	№3(18)'99
BALDUR'S GATE MISSION PACK	№6(21)'99
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 [SPS]	№2'97
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4(19)'99
BLOBBJOB (The)	№4(19)'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3(18)'99
CAESAR 3	№12(15)'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5(8)'98
CITY OF LOST CHILDREN (The)	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5(20)'99
COMANCHE 3	№4(7)'98
COMMAND & CONQUER [SPS]	№2'97
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9(12)'98
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11(14)'98
DREAMS TO REALITY	№9(12)'98
DUKE NUKEM 3D CARIBBEAN: LIFE IS A BEACH	№4(7)'98
DUKE NUKEM 3D: NUCLEAR WINTER	№4(7)'98
DUNGEON KEEPER 2	№7(22)'99
DUNGEON KEEPER	№3'97
ENEMY INFESTATION	№12(15)'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4(19)'99
EXCALIBUR 2555 AD [SPS]	№2'97
F1 RACING SIMULATION	№6(9)'98
F-16: AGGRESSOR	№4(19)'99
F-22 LIGHTING 3	№7(22)'99
FIFTH ELEMENT (The)	№11(14)'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4(19)'99
FIGHTING FORCE	№6(9)'98
FINAL DOOM [SPS]	№2'97
FINAL FANTASY VII	№5(20)'99
FLYING CORPS GOLD	№5(8)'98
GRIM FANDANGO	№12(15)'98
GROMADA	№6(21)'99
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9(12)'98
HERC'S ADVENTURES [SPS]	№2'97
HERCULES [SPS]	№2'97
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4(19)'99
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6(21)'99
IMPERIALISM	№6(9)'98
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11(14), 12(15)'98
INTERSTATE '76	№1'97
JANE'S FLEET COMMAND	№6(21)'99
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH	№4(7)'98
JET MOTO	№4(7)'98
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME (The)	№4(7)'98
JUGGERNAUT FOR QUAKE 2	№4(7)'98
KILEAK THE BLOOD [SPS]	№2'97
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9(12), 11(14)'98
LAMENTATION SWORD	№6(21)'99
LANDS OF LORE III	№5(20)'99
LIATH	№3(18)'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97
LOST WORLD (The) [SPS]	№2'97
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6(21)'99
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11(14), 12(15)'98
MECHWARRIOR 3	№7(22)'99
MIDTOWN MADNESS	№7(22)'99
MIGHT & MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR	№7(22)'99
MORPHEUS	№12(15)'98
MOTO RACER	№1'97
NANOTEK WARRIOR [SPS]	№2'97
NASCAR REVOLUTION	№4(19)'99
NEED FOR SPEED 2 [SPS]	№1'97
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7(22)'99
NEVERHOOD (The)	№4(7)'98

NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5(8)'98
NORSE BY NORSEWEST [SPS]	№2'97
OF LIGHT AND DARKNESS	№9(12)'98
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6(9)'98
OVERBLOOD [SPS]	№1'97
PANDEMONIUM [SPS]	№2'97
PANZER COMMANDER	№9(12)'98
PANZER GENERAL 2	№3'97
PORSCHE CHALLENGE [SPS]	№2'97
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11(14)'98
QUAKE II: THE RECKONING	№9(12)'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3(18)'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3(18)'99
RED BARON 2	№5(8)'98
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6(21)'99
REDNECK RAMPAGE / Add-on	№4(7)'98
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5(20)'99
RESIDENT EVIL 2	№4(19)'99
RIANA ROUGE	№6(9)'98
ROBORUMBLE	№9(12)'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4(19)'99
SHIPWRECKERS	№4(7)'98
SID MEIER'S GETTYSBURG	№4(7)'98
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3(18)'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6(21)'99
SIMCITY 2000 [SPS]	№2'97
SIMCITY 3000	№4(19)'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5(8)'98
SPORT CARS GT	№6(21)'99
STAR TREK NEXT GENERATION: BIRTH OF THE FEDERATION	№7(22)'99
STAR WARS EPISODE I: THE GUNGAN FRONTIER	№7(22)'99
STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE	№6(21)'99
STAR WARS: REBELLION	№5(8)'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5(20)'99
STARTRAC	№5(8)'98
STARTRAC: BROOD WAR	№3(18)'99
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6(9)'98
SUCKIN'S GRITS ON ROUTE	№4(7)'98
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4(19)'99
SYMBIOTICOM	№4(19)'99
THEME HOSPITAL	№1'97
THEME PARK [SPS]	№2'97
TIGER SHARK [SPS]	№2'97
TOCA 2 TOURING CARS	№6(21)'99
TOMB RAIDER III: THE ADVENTURES OF LARA CROFT	№4(19)'99
TOTAL AIR WAR	№12(15)'98
TRESPASSER	№12(15)'98
U.F.O.s	№5(8)'98
V-RALLY [SPS]	№2'97
WAR GODS [SPS]	№2'97
WAR INC.	№3'97
WARCRAFT 2 [SPS]	№2'97
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4(19)'99
WARHAMMER: DARK OMEN	№6(9)'98
WARLORDS III: REIGN OF HEROES	№4(7)'98
WARZONE 2100	№5(20)'99
WET: THE SEXY EMPIRE	№6(9)'98
WILD ARMS [SPS]	№1'97
WILD METAL COUNTRY	№6(21)'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11(14)'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3(18)'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4(19)'99
X-COM [SPS]	№2'97
X-COM: INTERCEPTOR	№9(12)'98
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5(8)'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5(20)'99
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6(9)'98
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5(8)'98
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4(19)'99
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12(15)'98
НЕ ТОРМОЗИ	№4(19)'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3(18)'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7(22)'99
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9(12)'98
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5(20)'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4(19)'99
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2: СЕРДЦЕ ЧЕЛОВЕКА-ДРАКОНА	№6(9)'98
ШИЗАРИУМ	№5(20)'99

АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№4'99
ALIENS VS. PREDATOR (ALIEN DEMO)	№5'99
APACHE-HAVOC	№3'99
ASGHAN: THE DRAGON SLAYER	№4'99
BATTLEZONE 2: THE RED ODYSSEY	№7'99
BREAKNECK	№7'99
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	№3'99
CLOSE COMBAT III: THE RUSSIAN FRONT	№3'99
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	№5'99
CORSAIRS	№3'99
DARK VENGEANCE	№3'99
DEER HUNTER II	№6'99
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№5'99
EVIL CORE: THE FALLEN CITIES	№5'99
EXPENDABLE	№7'99
F22 LIGHTING 3	№7'99
FIGHTING STEEL	№5'99
GROMADA	№6'99
GUARDIAN OF DARKNESS (THE)	№3'99
HANGSIM 3	№5, 7'99
HELL-COPTER	№5'99
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	№6'99
HIDDEN & DANGEROUS	№3'99
IMPERIALISM II	№7'99
INDEPENDENCE WAR	№4'99
JEFF GORDON XS RACING	№4'99
LANDER	№3'99
LINKS LS 1999	№4'99
LIVEWIRE!	№4'99
MACHINES	№5'99
MARS MANIACS	№4'99
MECHWARRIOR 3	№7'99
MICROSOFT PANDORA'S BOX	№3'99
NBA LIVE 99	№6'99
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	№7'99
OUTCAST	№3'99
POWERSLIDE	№3'99
PRO PINBALL BIG RACE USA	№6'99
PUMA STREET SOCCER	№6'99
QUAKE III: ARENA	№4'99
RAILROAD TYCOON II	№5'99
RAILROAD TYCOON II: THE SECOND CENTURE	№3'99
REDLINE	№7'99
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№4'99
RE-VOLT	№4'99
RIVAL REALMS	№4'99
ROAD WARS	№3'99
ROLLCAGE	№3'99
ROLLER COASTER TYCOON	№6'99
SHADOW COMPANY	№5'99
SHATTERED LIGHT	№4'99
SLAVE ZERO	№4'99
SPORTS CAR GT	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№5'99
STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER	№6'99
STORM	№6'99
STREET WARS	№6'99
SUBMARINE TITANS	№3'99
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
TANKTICS	№3'99
THUNDER BRIGADE	№3'99
TOCA 2 TOURING CARS	№3'99
TOM CLANCY'S RUTHLESS.COM	№5'99
TOMB RAIDER II GOLD	№4'99
TOMB RAIDER III	№6'99
TRIPLE PLAY 2000	№6'99
TROPHY BASS 3D	№3'99
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	№5'99
TWISTED MIND	№5'99
ULTIMATE 8 BALL	№4'99
UPRISING 2: LEAD AND DESTROY	№5'99
V-RALLY	№7'99
WARHAMMER 40,000: RITES OF WAR	№4, 6'99
WARZONE 2100	№4'99
WCW NITRO	№4'99
WILD METAL COUNTRY	№4'99
WORMS: ARMAGEDDON	№6, 7'99
X- BEYOND THE FRONTIER	№4'99
X GAMES PRO BOARDER	№3'99
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№3'99

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

- ☐ на 3 месяца (сентябрь, октябрь, ноябрь) – 81 руб.
☐ на 3 месяца (сентябрь, октябрь, ноябрь) с CD-ROM – 153 руб.
☐ на 6 месяцев (сентябрь – февраль включительно) – 162 руб.

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

город _____

улица _____

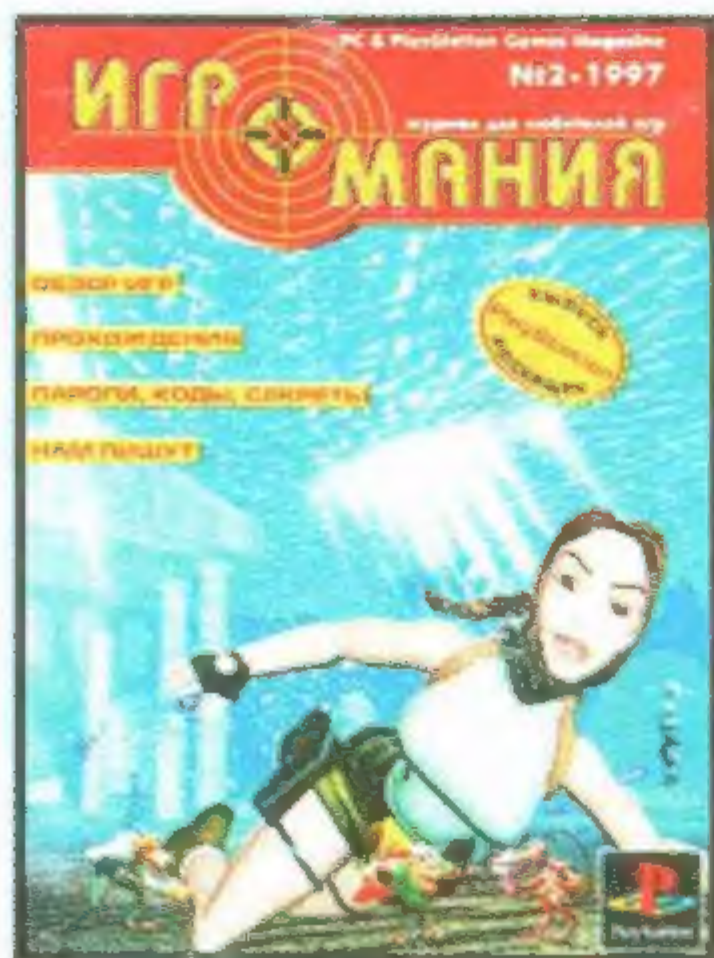
дом/квартира _____

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!



1 '97 – 10 р.



2 '97 – 10 р.



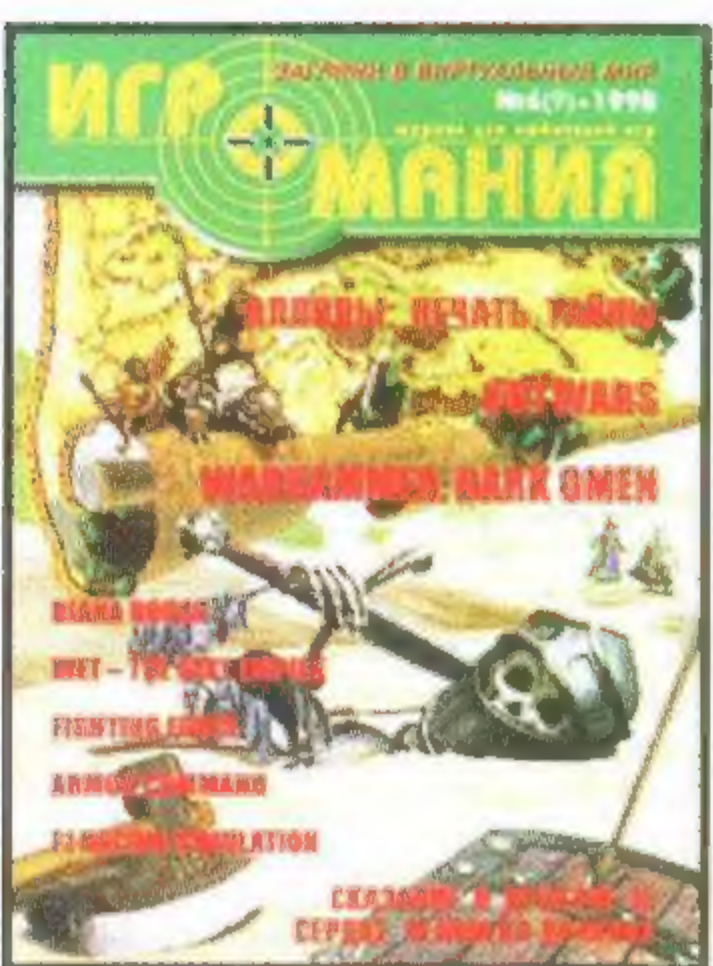
3 '97 – 10 р.



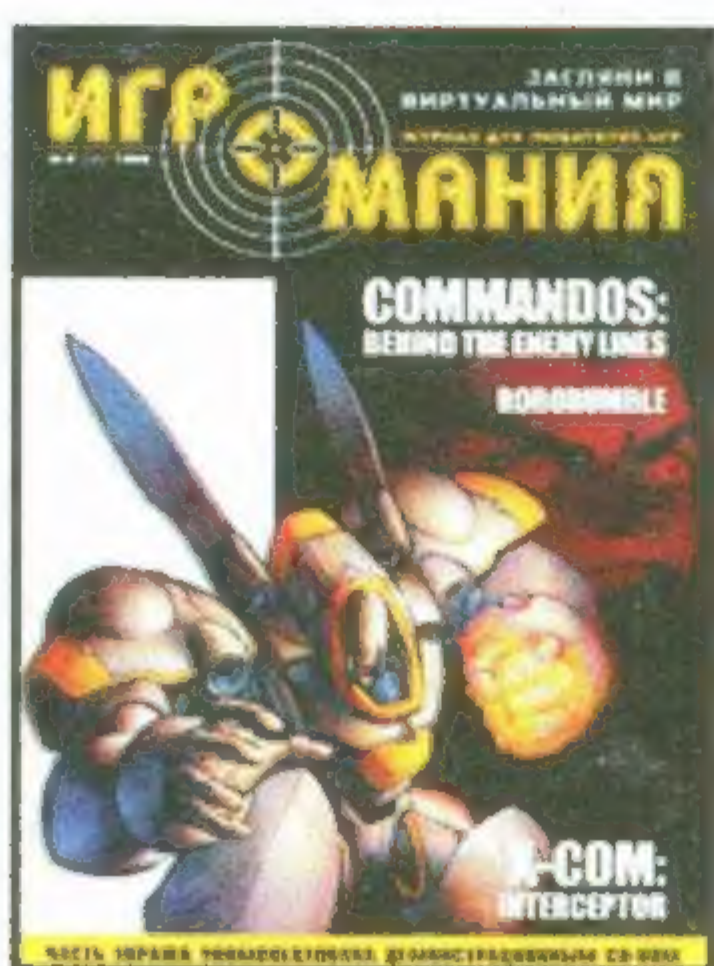
4 '98 – 15 р.



5 '98 – 15 р.



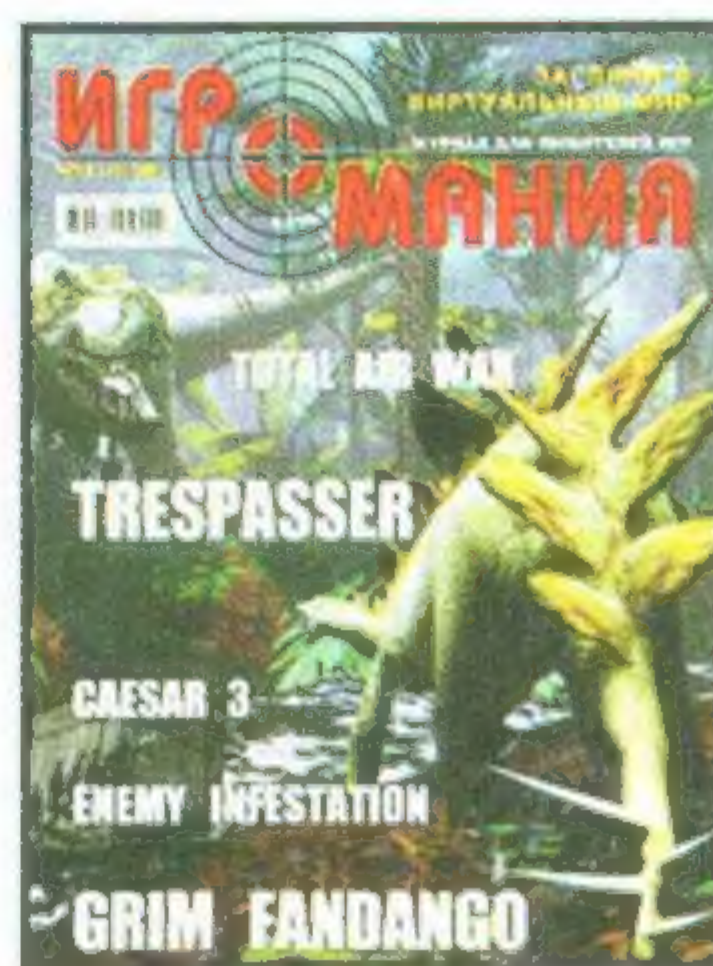
6 '98 – 15 р.



9 '98 – 20 р.



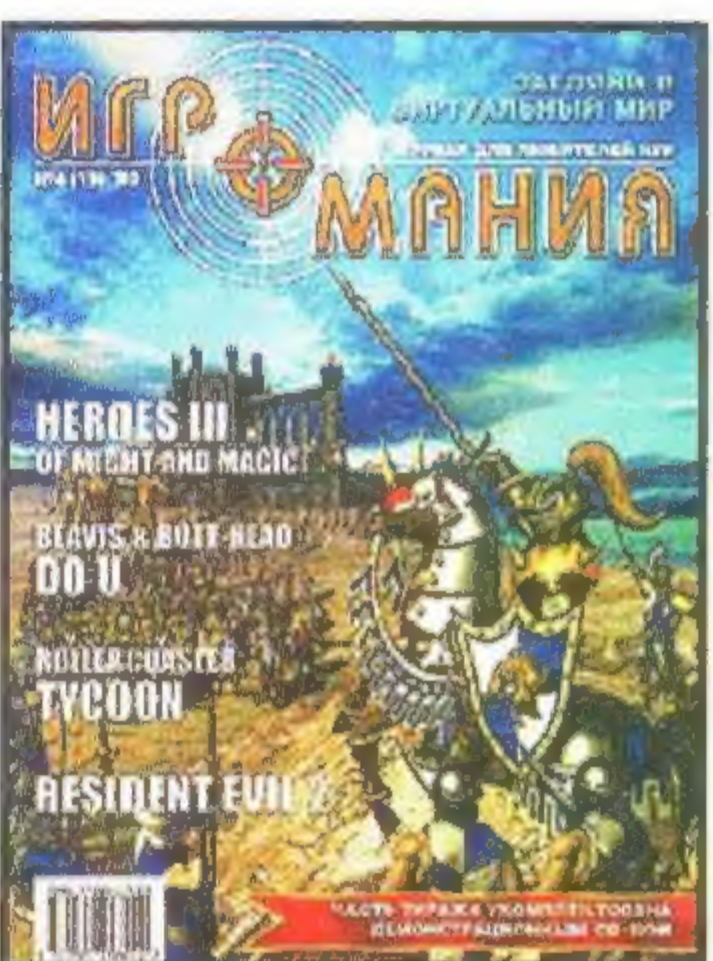
11 '98 – 20 р.



12 '98 – 20 р.



**3 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



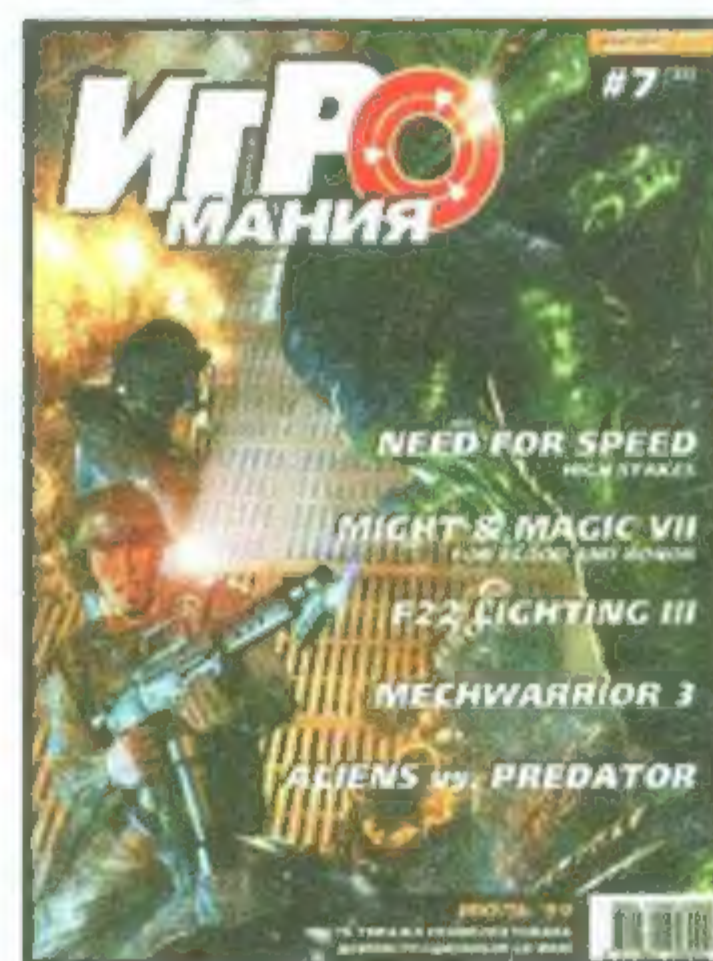
**4 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



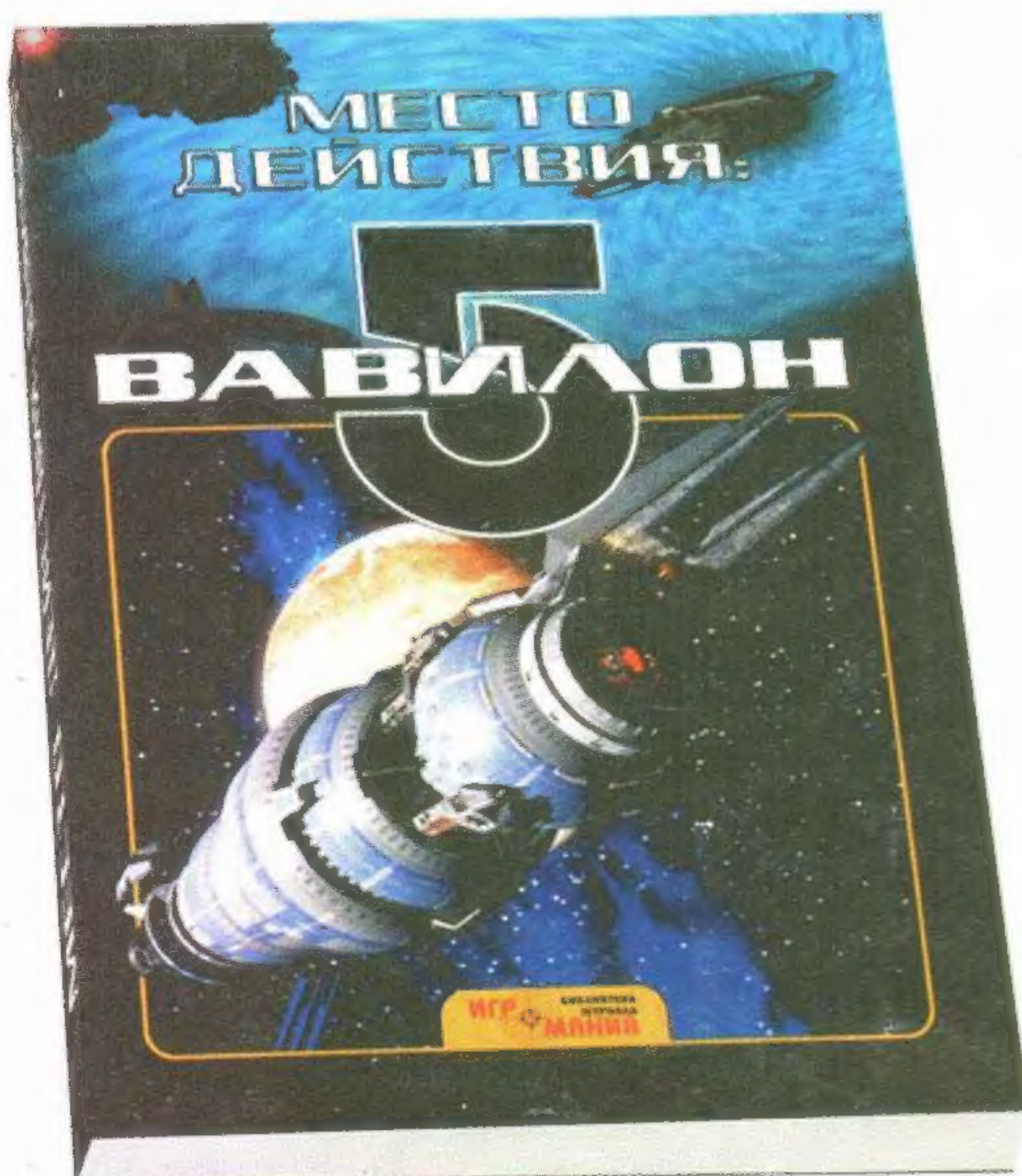
**5 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



**6 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



**7 '99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.**



Внимание!

Книгу «Место действия: «Вавилон–5» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. (095) 274–9059 или 274–9293 или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: 105043, г. Москва, Е–43, а/я 55, Коломийцу Д. В. Или электронной почтой: karpova@online.ru

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.



ИНТЕРНЕТ

<http://www.online.ru>

Быстрее НЕТ!

Качество и надежность

Высокая скорость

Выгодные условия.

Региональный Роуминг™

Глобальный Роуминг™

Решение для малого и среднего бизнеса

Intranet-версия РОЛ

Комплексные решения для организаций

Варианты

на любой вкус,

в том числе

специальное предложение:

ночью и в выходные

0,40
у.е. за час работы

- Полный доступ к Интернет
- Персональный адрес электронной почты
- Доступ к десяткам тысяч телеконференций USENET
- Базы данных
- Собственный Chat-сервер
- Бесплатная подписка на популярные издания
- Личная домашняя страница
- Локальный доступ более чем из 30 городов СНГ
- Различные конкурсы и призы для пользователей

NEW!

Интернет-карта

Для удобства оплаты услуг выпускаются Интернет-карты номиналом 10 и 20 ru (resource unit), приобрести которые можно в любом магазине фирмы "Партия", а также у других партнеров РОЛ.

Цены указаны без учета НДС.

Россия-Он-Лайн



info@online.ru

(095)258-4161

www.online.ru